

576,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

VII. évfolyam, 7-8. szám, 1996. július-augusztus, összevont szám

LONG BOW  
PINOCCHIO  
CYBERIA 2  
NORMALITY  
RETURN FIRE  
GENDER WARS

3 POSZTERÜNKÖN  
A KOMPUTERGRAFIKA  
LEGJAVAI!

TESTKÖZELBEN AZ  
ULTRA 64

Testet öltött az epedve várt gépcsoda!

VÉRT VAGY ÉLET!  
TOMBOLA HORROR: SPACEHULK,  
RESIDENT EVIL, QUAKE.



Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. JÚLIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ha az itt felsorolt árak valamelyikét nem kapod meg kedvező 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

## MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad ... 1999.-

## SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad ... 1799.-

## GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék ... HÍVJ!

## SONY PSX KÍNÁLAT: SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD ... 6999.-

PSX és SEGA SATURN játékokról és az árakról információkat a 11-26-415-ös telefonszámon kérhetsz.

## GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GB alapgép játék nélkül ... 1199.-

## MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép+2 játék+1control pad ... 1099.-

## SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD ... 6999.-

## KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

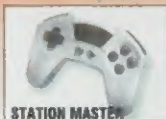
GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER ... 1499.-  
GAME BOY tölthető elem ... 1999.-  
MD ACTION REPLAY V2.0 ... 9999.-  
MD JOY - ARCADE JOYSTICK ... 7999.-  
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos) 2499.-  
MD JOY - SG6 (6 gombos) ... 3499.-  
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos) 2999.-  
MS JOY - CONTROL PAD ... 1999.-  
NES ACTION REPLAY ... 5999.-  
PSX ARCADE STICK ... 9999.-  
PSX CONTROL PAD - ... 1999.-  
PSX CONTROL PAD - P100 ... 5999.-  
PSX CONTROL PAD - ... 5999.-  
STATION MASTER ... 5999.-  
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel ... 1999.-  
PSX KORMÁNY - WHEEL ... 1999.-  
PSX memória kártya ... 6999.-  
PSX összekötő kábel ... 3999.-  
SATURN CONTROL PAD - ECLIPSE PAD 5999.-



ACTION PAD



CONTROL PAD



STATION MASTER

### SATURN CONTROL PAD -

HYPER PAD ... 5999.-  
SATURN JOY ECLIPSE STICK ... 9999.-  
SATURN JOY - SIDEWINDER ... 9999.-  
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel 1999.-  
SATURN NTSC adapter ... 7999.-  
SATURN PISZTOLY - ENFORCER ... 9999.-  
SEGA Master System -  
Game Gear KONVERTER ... 3999.-  
SEGA MEGA CD ADAPTER ... 7999.-  
SNES 6 JÁTEKOS  
TRI BAL ADAPTER ... 3999.-  
SNES ACTION REPLAY V2.0 ... 9999.-  
SNES CONTROL PAD ... 3499.-  
SNES JOY - ACTION PAD ... 2999.-  
SNES JOY - SPRINT PAD ... 2999.-  
SNES SCART KÁBEL ... 1999.-  
SUPER GAME BOY ... 9999.-



ECLIPSE PAD



ENFORCER



SPRINT PAD

## SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

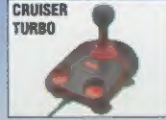
AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL 999.-  
AMIGA MOUSE ... 3999.-  
CD32 JOYPAD ... 3999.-  
COMMODORE  
FOOT PEDAL (pedál) ... 2999.-  
COMMODORE JOY -  
ACTION CONTROL Pad ... 2999.-  
COMMODORE JOY -  
Competition PRO 5000 ... 2999.-  
COMMODORE JOY -  
CRUISER TURBO ... 2999.-  
COMMODORE JOY - QJ II TURBO 1999.-  
DISK BOX - 30 db CD lemeznek ... 2999.-  
PC JOY - COMPETITION PRO ... 3999.-  
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD 2999.-  
PC JOY - EDGE II ... 2999.-  
PC JOY - FX 2000 ... 2999.-



AMIGA MOUSE



ACTION CONTROL PAD



CRUISER TURBO



DISK BOX

PC JOY - HAWK+ ... 2999.-  
PC JOY - NAVIGATOR STICK ... 6999.-  
PC JOY - PC100 CONTROL PAD ... 3999.-  
PC JOY - POWER PAD ... 3999.-  
PC JOY - SPRINT PAD ... 4999.-  
PC JOY - THRUSTMASTER  
F-16 FLCS ... 29999.-  
PC JOY - THRUSTMASTER  
FORMULA T2 ... 34999.-  
PC JOY - THRUSTMASTER RCS 29999.-  
PC JOY - THRUSTMASTER TQS 29999.-  
PC JOY - THRUSTMASTER  
XL ACTION ... 7999.-  
PC JOY - TORNADO ... 3999.-  
PC THRUSTMASTER  
ACM GAME CARD ... 6999.-



NAVIGATOR STICK



SPRINT PAD



TORNADO

# STREET FIGHTER II™

## KULCSTARTÓK

Korlátozott számban még kapható a nyolc alapfigura, darabonként mindössze

**199 Ft.-ért!**



## SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)  
PC GAMES ... 1599.-  
PC FORMAT ... 1599.-  
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)  
EDGE ... 999.-  
KONZOL:  
3DO MAGAZINE (3DO) + CD ... 1599.-  
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-

EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-  
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-  
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX) 999.-  
TOTAL (NINTENDO) 999.-  
TOTAL PLAYSTATION (PSX) HÍVJ!  
SEGA SATURN  
OFFICIAL (SATURN) + CD 1999.-  
PSX OFFICIAL (PSX) + CD 1999.-

Gyűjteményem számára vásárolok vagy az 576 KByte-ban hírdetett játéprogramokat adok: papírrégségeikért, részvényekért, kéziratokért, értékesebb könyvekért.  
Tel.: 129-5303 (munkanapokon 9-14-ig)  
Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132.



AZ 576 KBYTE VISSZAMENŐLEG IS MEGVÁSÁROLHATÓ!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-
91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-
92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-	92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-	94/10 218,-	94/11 218,-
94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-	95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-	95/7-8 576,-	95/9 318,-	95/10 318,-
								<p>Akiós áron rendelhető az 1990-91-02-es évfolyamokból rendelkezésre álló 16 szám 999 Ft-ért, az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért. Ha rózsaszín postautatványon belizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be: "REGI SZÁMOK"! Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned. Az újságok a Comgame Kft.-nél rendelhetők meg.</p>	
95/11 318,-	95/12 318,-	96/1 318,-	96/2 318,-	96/3 318,-	96/4 318,-	96/5 318,-	96/6 318,-		

VEGYÉL RÉSZT A  
TÖRTÉNELEM BÖL!



PINOCCHIO/SNES .....	8
S. FIGHTER ALPHA/SAT .....	9
QUAKE SHAREWARE/PC .....	10-11
NEED 4 SPEED+HORDE/PSX .....	12
SAMPRAS TENNIS 96/MD .....	16
SPUDI/PC .....	17
GUARDIAN HEROES/SAT .....	22-23
KICK OFF 96/PC .....	24
ECCO THE DOLPHIN/PC .....	25
CUTTHROAT ISLAND ÉS	
TOY STORY/MD+SNES .....	30
RETURN FIRE/PC .....	38-39
SUPER MARIO RPG/SNES .....	40
CRUSADER 2/PC .....	41
INDIANA J. DESKTOP ADV./PC .....	44
EURO 96/PC .....	48
SPACE HULK 2/PC .....	52-53
SILENT HUNTER/PC .....	54-55
VIEWPOINT ÉS	
FADE TO BLACK/PSX .....	56
SUPER MARIO 64 ÉS	
PILOTWINGS 64/U64 .....	60-61
TOTAL FOOTBALL/AMIGA .....	62

NORMALITY/PC .....	18-21
CYBERIA 2/PC .....	35-37
AH-64D LONGBOW/PC .....	42-43
GENDER WARS/PC .....	49-51

HÍREK .....	4-6
CINKELT LAPOK .....	26-29
NOVELLA: EGYESÍTÉS .....	45-47
COMIX CORNER .....	57
CSEVEGŐ .....	58-59
RESIDENT EVIL ELŐZETES/PSX 63	

AH-64D LONGBOW/PC .....	42-43
CRUSADER 2/PC .....	41
CUTTHROAT ISLAND/SNES .....	30
CYBERIA 2/PC .....	35-37
ECCO THE DOLPHIN/PC .....	25
EURO 96/PC .....	48
FADE TO BLACK/PSX .....	56
GENDER WARS/PC .....	49-51
GUARDIAN HEROES/SATURN .....	22-23
HORDE/PSX .....	12
INDIANA JONES DESKTOP ADV./PC .....	44
KICK OFF 96/PC .....	24
NEED 4 SPEED/PSX .....	12
NORMALITY/PC .....	18-21
PILOTWINGS 64/U64 .....	61
PINOCCHIO/SNES .....	8
QUAKE SHAREWARE/PC .....	10-11
RESIDENT EVIL/PSX .....	62
RETURN FIRE/PC .....	38-39
SAMPRAS TENNIS 96/MD .....	16
SILENT THUNDER/PC .....	54-55
SPACE HULK 2/PC .....	52-53
SPUDI/PC .....	17
STREET FIGHTER ALPHA/SATURN .....	9
SUPER MARIO 64/U64 .....	60-61
SUPER MARIO RPG/SNES .....	40
TOTAL FOOTBALL/AMIGA .....	62
TOY STORY/SNES .....	30
VIEWPOINT/PSX .....	56

Kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/7-8-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Alapítójának: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Áprily Zoltán

Lapírt: Molnár Dénes és Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

dja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.).

1389 Budapest, Pf.: 132

# tartalom

VII. ÉVFOLYAM, 7-8. SZ

## SPACE HULK

A 3D-s akciójátékok legújabb generációjának magvait hordozza magában a játék. A belőle áradó életszerűség és borzalom minden vetélytársat lepípál.

**52-53. oldal**



## RESIDENT EVIL

A Virgin új akciójátékában az extrém horror veszi át a hatalmat: egy kommandós alakulat rövid határidővel zombiirtást vállal.

**63. oldal**

## ULTRA 64

Megérkezett szerkesztőségünkbe a japán csoda. Most, hogy már testközelből is megismertük, kissé kritikusabbak vagyunk vele szemben.

**60-61. oldal**





## P I N O C C H I O

A Disney név már nemcsak a rajzfilmek szerelmeseinek cseng ismerősen. Főleg most, hogy újabb hőüket ültették át a filmvászonról SNES-re.

**8. oldal**



## N O R M A L I T Y

Mi történik, ha egy hétköznapi srác futgórészik az utcán? Minden a feje tetejére áll, és gözerővel beindul a teljesen normális örület.

**18 - 21. oldal**

## AKTUÁLIS

Újra itt a nyár, kint a napsugár - ahogy azt a Hungária, a nyolcvanas évek leghíresebb szocreál rock and roll bandája nyomtatta. S ha itt a nyár, akkor itt a pihé ideje is, nomeg az otthon ülőknek vagy a Balaton mellett strandolóknak a szokásos kánikulai összevont számunk. Ha átfutjátok a tartalomjegyzéket, észrevehetitek, hogy jónéhány nagy durranás jött ki az utóbbi időben, hogy aztán az abszolút pangás vegye át a stafétát a játékfronton legalább egy-másfél hónapig. Ilyenkor minden cég szabadságolja programozóit, hogy azok ne csak az Internet meteorológia szolgálatától és játékintrókból ismerjék a napfényt, hanem egy kicsit saját bőrükön tapasztalják a rákeltető hatását. Szóval nagy durranásokról volt szó... Hát igen, futótűzként

terjed a Quake shareware változata, megjelent a Gender Wars, ami a gyakorlott Syndicate nyúzók szívét is megdobogtatja, kijött a piacra a Space Hulk '96-os változata, aminek alcíme leginkább Vérlovagok a Vénföldben lehetne. Aztán van szerencsénk idehaza - ismételten - elsőként bemutatni a Nintendo híres-hírhedt Ultra 64-et, amiről végre lerántjuk a leplet, s megmutatjuk, mire is képes ez az erőmű.

Posztterekre az idei év eddigi legszebb komputer-generálta képeit nyomtattuk - egyszerre hármat is. Reméljük sokan választják szobájuk falának díszítőjeként ezen műveket.

És még mielőtt továbblapoznátok: hadd kívánjak a szerkesztőség valamennyi tagja nevében mindegyikötöknek nagyon kellemes nyarat, szórakozással eltöltött szünidőt, lazítást, hogy aztán ismét újult erővel vágjatok neki az újabb számunknak, amely előre láthatólag szeptember közepén kerül a standokra. Szegasztok!

Zolee



## SALES CURVE

A cég erre az évre tervezi ébredését a hosszú ideig tartó Csipkerózsika-álmából. Ezen ország első mintapéldája a közel-múltban megjelent Gender Wars volt. Ez az egy szuperprodukciónak azonban kevés lenne manapság az üdvösséghez, ezért még három dobogós helyezésre esélyes játékokat is tartogatnak tarsolyukban. Az első jelöltjük a **CARMAGEDDON** névre keresztelt autós akciójáték, amelyben a legfőbb szabály az, hogy nincsenek szabályok. A meneteken kivégzett autók után a végső elszámolás során tetemes prémieumot kapunk, ezért érdemes lesz őket a



falnak paszírozunk, vagy fegyvereink egyikével ripityára törünk. Nemcsak löfövények állnak majd rendelkezésünkre, hiszen akad a választható verdák között olyan is, amelyik a felnién pengeéles szuronyt hordoz, bár továbbra is hatékonyabbnak tűnik az a csodagép, amelyik tűzérési toronnyal van felszerelve. Az ellenfelek intelligenciája nemcsak a védekező és támadó manőverekre van kielemezve, hanem megjegyzi azt is, hogy az előző körben ki vágta őket taccsra: ezután minden erejükkel azon lesznek, hogy azt a tagot kinyiffantsák. A fejlesztők a rombolás és az életveszélyes manőverek



életveszélyességére fordították a legnagyobb gondot: nincs két egyforma borulás, bukás, farolás, csendörkanyar, satöbbi. Az 5. egymástól hamlokegyenest különböző stílusú versenypályán egyszerre 25 típusú autó verseng az előbbrejutásért. A legelső körben a 99. helyezést birtokoljuk, majd fokozatosan nyerve a versenyeket egyre előbbre juthatunk a ranglétrán, s ezzel párhuzamosan jobbnál jobb extrákat vehetünk megnyert pénzünkért a menetek közötti depóban, de persze ellenfeleink is egyre szemetebbek lesznek. Legnagyobb ötlet a játékban az autópálya valamely ellenfelünkkel az elsől a pályán túlra, mire mi átszállhatunk annak kissé megviselt, ám gyakorta sokkal jobban felszerelt és ezerszer többet érő verdájába. Érdemes lesz tehát kívánni az októbert (PC CD-ROM).

Második reménységük az **HS**, melynek inkább alapötlete igazán figyelemre méltó, valójában azonban csak egy sima Doom klónról van szó. XXI. századi gladiátort alakítunk benne, akinek célja, hogy megszerezze a legtöbb ölésért (köhül) kijáró Shield Fighter Lord címet. 20 különböző arénában, melyek mindegyike jellegzetes csapdarendszerrel rendelkezik, több, mint



60 féle intelligens ellenfél gyűrűjében kell hadakoznunk a túlélésért, persze nem pusztán kézzel, hanem jelentős fegyver-arszállal igénybevetélével. A szintek akkor vannak teljesítve, ha minden ellenfelünket leterítettük - nem menekülhet senki élve



a küzdőtérrel. Nagy vonalakban ennyi a lényeg, no meg még a megjelenés dátuma: '96 október/november (PC CD-ROM).

Ezévi terveik utolsó gyümölcse a **Legendas** 1991-es Spectrum játék, a **SWIV** felturbózott változata lesz, amely neve mögé a 30 kiegészítést kapta. Az anno kirabbanó sikerű játék új változata is sokat sejtet: 30-nál is több, light-sourced és texture-mapped technikával generált pályán, melyek mindegyike minimum 600 négyzetkilométeres terepet foglal magába, mindenféle ellenféllel összekerülünk majd, akiket az eredeti változatból már megismerhettünk. Választhatunk, hogy egy tágyig felszerelt helikopter kabinjába, vagy egy négykerék meghajtású buggy-ba vetjük magunkat és onnan intjuk az ellent. 4 tereptípus váltakozik majd a játékban (jégmező, őserdő, hegyvidék, holdbéli táj), s gyakorta előfordulhatnak olyan színpadok jelenetek, amikor egyszerre 100 repülő/mozgó objektum is a képernyőn található. A fejlesztők a járművek mozgató-



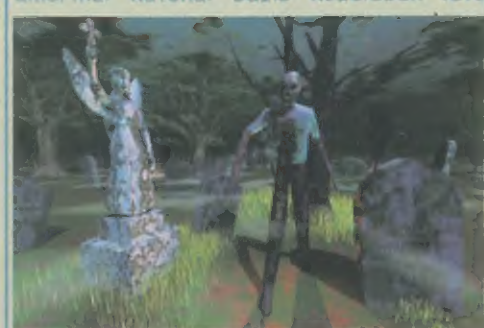
sára komoly hangsúlyt fektettek, például a zökkenők, ugratok, találatok, aknára futások majd a jármű ezekre való reagálása a realitás határát súrolják. Ha hihe-tünk az újságírók részére kiadott sajtó-anyagnak, akkor hanghatások tekintetében

is a **Legenda** nyomdokain halad a játék. Minderre tél folyamán derül fény (PC CD-ROM).



## PSYGNOSIS

Az egy évben egy kiadó által kiadott játékok rekordját kívánja megdönteni a **Psygnosis**. Egyszerre vagy húsz fejlesztést szponzorál, melyek közül az alábbi 6 a legutóbb. Az első érdekesség a **ZOMBIEVILLE**, amely egy point and click technikájú akció/kalandjáték lesz. A Washington Daily Newsnál menő újságíróként robotolva fülest kapunk, hogy egy amerikai katonai bázis közelében lévő



falucskában rejtélyes halálesetek történnek. Mivel a terület atomkísérletek helyszíne volt, ezért valami skandalumot sejtünk a dolgok mögött és azonnal ráharapunk a témára. Ezután kezdődik meg a rémálmainkkal felérő kalandorozat, hiszen arrafelé az élőknek látszó is a vele-



jég rothadt. Rejtélyek felderítése, puzzle-elemek összeillesztése, ok-okozati összefüggések felgöngyölítése lesz a feladatunk a több száz renderelt háttér előtt, a megszámlálhatatlanul sok élő halott között bolyongva. Első ránézésre biztatónak néz ki. Megjelenése őszre várható (PC CD-ROM).

A cég egyik legtehetségesebb fejlesztőgárdája lendült ismét mozgásba, ugyanis rohamléptekkel készül minden idők egyik legeredetibb játékának második része, az **ECSTATICA 2**. Az elhíresült ellipszoid technikát használva új stílus született, amihez a több ezer kameállásból felvett helyszínek és karakterek csak a hab voltak a tortán. Az új rész tartalma még igencsak képlekeny állapotban van, de az már biztos, hogy a goblinok, vámpírok és szellemek birodalmában, egy megátkozott kastélyban, egy kihalt város-





ban és annak tözsomszédságában elterülő temetőben folyik majd a cselekmény. Egy mindenre elszánt varázsló a lelkekre éhes, s ennek megszerzéséért minden földi szolgálóját beveti. A helyszínek változatosak (kastély, katakamba, falu, erdő, kert, temető), az ellenfelek és saját karakterünk mozgásnak animációja elsősor-



gú, a zene szörbörzsolóan feszült, a grafika meg VGA. A várható megjelenés 1997 eleje (PC CD-ROM). A kortárs filmművészet komolyabb rajongói mindent elkövettek azért, hogy megnézhessek Marc Caro **THE CITY OF LOST CHILDREN**, azaz az Elveszett gyerekek városa című francia ős-cyberpunk alkotását. A legeredetibb modern Twist Oliver adaptációnak kikiáltott film számítógéppanimációs betétei komoly szakmai díjakat nyertek, és maga a sztori is óriási sikert kasszírozott. Nem csoda, hogy a Psynosis



fáharapott a témára és francia fejlesztőkkel karöltve hamarosan kiadja a számítógépes változatot. A játékban, csakúgy, mint a filmben egy 10 éves forma kislányé. Miellette a főszerop, aki az irodalomtörténet egyik legmocskosabb, legbüzősebb és emberi gyarlósággal legmegfertőzöttebb városban örökre eltűnő utcagyerekek után kezd kutatni. A játék leginkább az Alone in the Dark sorozatra



emlékeztet a meghökkentő és folyamatosan változó kameraállásaival, a karakterek jellegével, de kiegészül az utóbbi idők legnagyobb találmányával, a motion capture, azaz emberi mozgást valóságban szimuláló technikával. Több, mint 20 szereplő, 100-nál is több renderelt helyszín, nagyfelbontású grafika, a filmmel közel azonos sztori és helyszínek, meghökkentő hangeffektek, digitalizált beszéd - mindez idén ősszel várható (PC CD-ROM).

Mi történik, ha a Halál kiveszi a szabadságát? Sokminden. Túl sokminden. Ez az alapprobléma szövi át a Terry Pratchett



novelláira alapuló **DISCWORLD 2**-t, amely többnek ígérkezik, mint az első rész átgyúrása: egy egészen új mondanak van kialakulóban. Az örült nem kifejezés a játék jellemzésére: agyament, bizarr, lökött. Képzeld el a Halált, mint befutott rockszót, vagy Rincewindet, a kétbalkezes varázslót, mint ítélkező Kaszást. Az első részhez képest még egy kicsit több



animáció (20 000 szabadkézi rajz felhasználásával), még több szereplő (több mint 50 rajzmester segítségével megalkotva), még idétlenebb hangok (persze a jól ismert Eric "Monty Python" Idle hangjával kiegészülve) jellemzik az újabb epizódot. Ezt a produkciót is őszre ígérnek (PC CD-ROM).

Egy évvel az első rész megjelenése után, idén karácsonyra datálják a **WIPEOUT 2097** (illetve az USA-ban **WIPEOUT XL**)



piacra dobását, amelytől ugyanazt várják, mint az elődjétől: legalább negyedmillió darabos forgalmat. Ezt arra alapozzák, hogy még inkább felturbózták a már eddig is ámulatba ejtő sebességet, bepaszszíroznak majd a játékba néhány extra fegyvert (amiknek egyelőre csak becenevük ismert: Plasma Bolt, E-Pak, Thunder Bomb), a pályákat az utolsó csavarig át-



tervezik és olyan vizuális speckókkal látják el, mint tok sötét alagutak, felettünk elhúzó kültéri metrószereplvények, meg ilyenek, új versenyszályokat alakítanak ki, fokozzák az árkád-érzést az új típusú pit-stopokkal és check-pointokkal, illetve annyira felpörgetik a grafikaért felelős rutinokat, hogy az észvesztő száguldás közben egyszerre akár 15 hajó mozgását is szimulálni tudja majd egy képernyőn a játék (PC CD-ROM).

A cég bemutatójának legvégére hagytam egy olyan játékot, amelyről még ők is beismerik, hogy nem lesz mérőföldkő a maga nemében, de baromi élvezetes szórakozást kínál majd. A **TENKA** névre keresztelt játék valójában egy saját perspektívából zajló 3D-s shoot 'em up, és nem is lenne benne semmi említésre méltó, hiszen láttunk már ilyen tonnaszám, ha csak



az nem, hogy 5-féle óriási kiterjedésű területen játszódik, szinte minden ellenfelelünk más és más (robotok, mutánsok és emberek száza), szakít a bitmapes grafikával, a szereplők polygonos megoldással készültek, kivehető minden arcvonásuk, az erre a stílusra oly jellemző pixel-hegyek elmaradnak. Új harci elemek jelennek meg az elődökhöz képest (félrehajlás, guggolás, lesés, bukfenec), amire szükség is lesz a változatos ellenfelek és terepek miatt. Dióhéjban a sztori: genetikai kísérletek felkutatására kapunk megbízást, amelyeket minden bizonnyal New York egyik legnagyobb és legszigorúbban őrzött toronyházában végeznek. Tapasztalt zsoldosként ez nem lehet akadály - gondoljuk - de már az első biztonsági őrlátványától földbe gyökerezik a lábunk... Pedig a laboratóriumtól és a "késztermékek" raktáraitól még fényévekre vagyunk. Piacra dobását jövő év elejére tervezik (PC CD-ROM).





## GAMETEK

A csavaros agyúaknak és az okkult tudományokban járatos játékosoknak szánja a cég **SOUL HUNT** című misztérium/akciójátékát. A történet szerint egy évszázadok óta porosodó, a túlvil-



lággal közvetlen kapcsolatban álló szerzetes által írt ima- és varázskönyv kerül elő egy antikvárium pókhálós polcáról, amelyre egy antropológus csap le, hogy tudományos munkásságát ezzel a művel is gyarapítsa. Amint azonban kísérletezni kezd a könyv instrukciói alapján, segédjével együtt megbabonázza őket a túlvilág szellemé és rituális tevékenységükhöz alanyokat kezdenek keresni. Egy utcai zsibvásáron találkozik a segéd velünk és barátunkkal, s érdekesítő elbeszéléssel törbe csál mindkettőnk. Egy antik kastélyban térünk magunkhoz, barátunknak hűlt helye, magunkra maradtunk... Innen indul a sztori, amely több szálon fut, állandóan áthatja a horror és misztikum, a rejtélyek és feladványok sora vár megoldásra. A különböző helyszínek között közlekedve is erőpróbákat kell kiállnunk, köztük túlvilági kreatúrákkal elleni autós üldözést. A helyszínekre érkezve teljes látó- és közlekedési szabadságot kapunk, 360 fokban vizsgálódhatunk, közelíthetünk a fotorealisztikus környezetben. A zenei aláfestés a hely szellemének megfelelően változik, de leginkább háttörzsongató dallamokra számíthatunk. Az egyedi megvalósítású misztériumjáték összettel kerül a boltokba (PC CD-ROM).

Helyszíne miatt még néhány hírmorzsát + pikúrát elhintek a Gametek házatájáról: készül a Baldies mintájára (hogy az meg hova lett, senki nem tudja) egy hasonlóan jópofa játék, az **ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS**, amelyben ártatlan pingvinek teregetése lesz a feladat.



akiket mutáns társaik támadtak meg. Aprólékos grafika, hatalmas poénok, cuki animációk és még eredetibb hangeffektek jellemzik a téle datált játékot (PC CD-ROM). A kalandjáték megszállottaknak szánják **ALIEN INCIDENT** című korongjukat, amelyben egy kísérletező kedvű tudós rosszul elsült próbálkozása során egy idegen naprendszerből származó űrhajó és lakói a Földre teleportálódnak, akik joggal dühösek a kényszerű kitérő miatt. Ezért elrabolják a tudóst, aminek mi, az öreg prof unokái a szemtanúi vagyunk. Ránk hárul a feladat, hogy helyreállítsuk az idegen lények lelkiállapotát és visszanyerjük szórakozott nagypánk szabadságát. A játék felettébb humoros



hangvételű, egyszerű point and click irányítású, többszáz bejárható helyszínt tartalmaz, számos rejtélyt kell majd felfednünk - egyszerűen nem fogunk unatkozni. A megjelenést öszre jelezték (PC CD-ROM).

Végül, de nem utolsó sorban a **SURFACE TENSION** című akciójátékot tudom még ajánlani, amely egy űr-akciójátéknak készül. A fraktálgenerált bolygófelszínek fölött óriási csete-



patékra számíthatunk a világmindenség összes rosszakarójával, akik a legkülönbözőbb fegyver-arszenáljukat vetik be páncélozott űrhajóik ellen: űrsiklókat, légvédelmi rakétákat, atomtöltettel felszerelt lövegeket. A villámgyors akciót látványos robbanások, gyors animáció és döngő hangeffektek kísérik. Egy pergő akciójáték, semmi több. De annak kiváló. A nyár végén várható a megjelenése (PC CD-ROM).

## 21ST CENTURY ENTERTAINMENT



Erről a névről már több, mint 5 éve kizárólag egy dolog ugrik be az embernek: flipper. Volt/van ugyan néhány fejlesztésük, de azok nem tudtak átjutni az ismeretlenség homályán. Legfrissebb "kétkarú rablójuk" az **ABSOLUTE PINBALL** névre hallgat. Ismeretlen, de lelkes fejlesztőgárda áll mögötte, akik talán új színt hoznak a stílusba. A négy táblából álló összeállításban megtaláljuk a filmgyártás hollywoodi fellegvárát (The Dream Factory), a baseball szuperstárjait (Balls & Bats), az elsüllyedt antik világokat (Aquatic Adventure) és a Párizs-Dakar Rally helyszíneit (Desert Run). A táblák a jól bevált 2D-s technikával készültek, hanghatásaik és melódiáik közvetlenül a CD-ről pörögnek, s adott persze a többgolyós multiball lehetőség is. Bevallom, már várom a megjelenést, mivel idővel kiéhezik az ember egy kiadós flipperezésre - még akkor is, ha nem Silicon Graphics gépeken készített flancos térbeli táblákon gurulnak a golyók. Megjelenése augusztusra várható (PC CD-ROM).

## LAPZÁRTAKOR ÉRKEZETT

Most kaptam a hírt, hogy Magyarországon először és kizárólag az 576 Kbyte bolt-hálózatában lesz kapható a Duke Nukem 3D-hez az USA-ban kiadott 300 (!) új pályát tartalmazó ezüstkorong, a **NUKE IT**.



A CD-n a következők találhatók: az eredetnél kétszer-háromszor nagyobb kiterjedésű, több mint 250 szörnyrel dugig tömött pályák, 50 darab kizárólag deathmatch céljára fejlesztett pálya, új hanghatások és számtalan extra szörny. A sikerére jellemző, hogy az USA-ban a csak megjelenés napján 120.000 darabot adtak el belőle. Ezt mindenképpen meg kell szeretnünk!

## RENDAHAGYÓ REJTÜENY

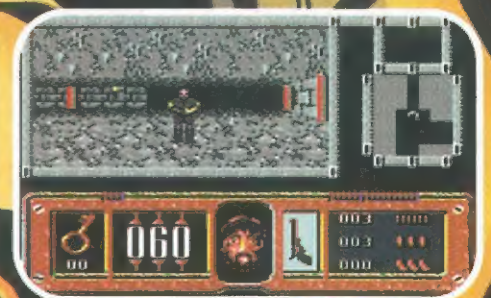
Szokatlan helyen jelentkező rejtélyünkkel, aminek a belső oldalakon való túlsúly-feltszámolása a célja. Na, de először a múlt havi rejtély megfejtése: akármilyen meglepő, de az Urban Strike volt egyedül az a játék, amit EREDETILEG nem a Gremlin adott ki. Ugyan a Desert Strike is esélyes volt, hiszen a konzol változatot az EOA forgalmazta, de az már csak másolat volt, az eredeti változat a Gremlin gondozásában látott napvilágot. Nyertesünk: **Pálkás Márta, budapesti olvasónk**. És hogy tényleg rendhagyó legyen a rejtélyünk, ezért nem mindennapi feladványt eszeltünk ki. Itt a nyár, mindenkinek annyi ideje van, mint a tenger, úgyhogy bogarászatok egy kicsit. A feladat: ki tud több olyan nyomtatásban vagy fotón megjelölt összefüggő számsort kiugni és beküldeni, amelyben az "576" szerepel. Ez lehet egy év-, ház-, irányító-, telefon-, vagy rendszám, bármi, az egyedüli kikötés, hogy az 576 Kbyte magazinból nem ollózhatók. Hirdetési újságokból, történelemkönyvekből, telefonkönyvből, egyszerűen bárhol is kivághatjátok az 576 számsort, sőt saját készítésű fényképeket is elfogadunk (esetleg valakinek pont 576-ra vágódik a rendszáma, vagy ilyesmi). A díj sem utolsó: 3 darab videókazettát sorsolunk ki, amelyen a Szív TV-ben folyó 576 műsor első 6 adása szerepel! Elő az olló!



# MI TUDJUK

MITŐL **DÖGLIK** A NÉP!

kergemarha-kortól,  
szalmonellától,  
ebola vírustól,  
láncfűrészről,  
**meg ettől:**



**Kiadja az 576 KByte Commodore 64-re lemezen.**  
**Megjelenik augusztus 1-én.**





Jiminy lepkéket páhol.

**INTERAKTÍV  
RAJZFILM**

A játék összesen 9 pályából áll, mindegyik a rajzfilm egy-egy részletét eleveníti fel. A pályák előtt mindig egy képeskönyvben olvashatjuk röviden az előzményeket, mint például hogy a történet kezdetekor hogyan kelti életre a tündér Gepetto mester fabábúját:

Lehet, hogy Gepettoék olimpiai csúcsot javítanak?



A hetedik pálya tipikus példája a Disney kifogyhatatlan ötleteinek: az óriás cet elől menekülő halak között, a megriadt halakba kapaszkodva kell minél tovább kitartanunk, és távolmaradnunk a cet szájától. Végül azonban mégis bekerülünk a hal gyomrába, ahol először is némi bélgázt kell termelnünk, azaz tüzet kell okoznunk a lámpás széttrörésével, majd eljutni Gepettohoz, a tutajhoz. A Cet végül kiböfönti hőseinket, s innen már csak a menekülés, azaz az evezés, és a sziklák kerülgetése a dolgunk. A történet végén ne felejtsük el Gepettót kisegíteni a tengerből, ugyanis ezzel teljesítjük majd a tündér utolsó követelményét.

**GARANTÁLT  
DISNEY  
MINŐSÉGI**

A Pinocchio hozza az Aladdinnal megkezdett igen magas színvonalat: a háttér-

A Disney Interactive jóvoltából mára már teljesen megszokhattuk, hogy a

Disney hősök immár nem csak a mozikban vagy a TV műsorokban kelnek életre, hanem csúcs minőségű videójátékokban is. Mickey Egér, Aladdin, Simba, és Woody után ezúttal Pinocchio irányítását vehetjük át, már ha rendelkezünk egy Super Nintendoval.

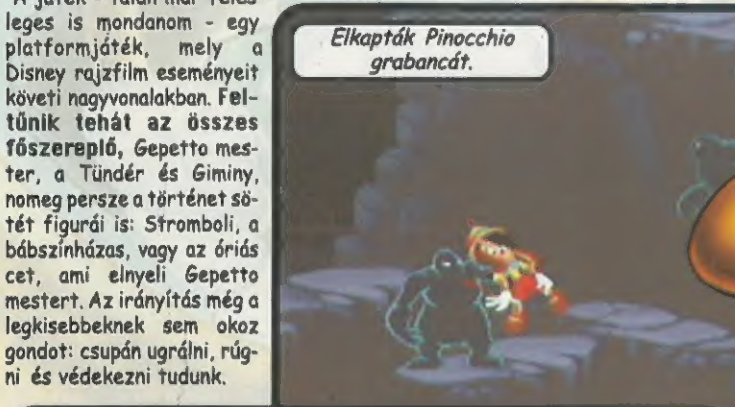
A játék - talán már felesleges is mondanom - egy platformjáték, mely a Disney rajzfilm eseményeit követi nagyvonalakban. Feltűnik tehát az összes főszereplő, Gepetto mester, a Tündér és Giminy, noneg persze a történet sötét figurái is: Stromboli, a bábszínház, vagy az óriás cet, ami elnyeli Gepetto mestert. Az irányítás még a legkisebbeknek sem okoz gondot: csupán ugrálni, rugni és védekezni tudunk.

Pinocchio csak úgy válhat igazi emberré, ha bebizonyítja becsületességét, bátorságát és önzetlenségét. A játékban tehát ezeknek a szimbólumait kell összeszednünk. Ezek közül a legelső kitél a legegyszerűbb, Pinocchióknak mindössze szót kell fogadnia Gepettónak, és el kell féradnia az iskolába. Az első szint csupán ennyi, itt még



Már egy platformjátékból sem hiányozhat a hullámvasútozás.

Elkapták Pinocchio grabancát.



Pinocchio teljesítette az első feladatát.



a z jól ismert, hősünk rossz társaságba keveredik, s így jut el a bábszínházba. Ez lesz a harmadik szint, előtte azonban egy rövid pálya erejéig átvehetjük Jiminy irányítását is, akivel ki kell irtanunk egy lámpás körül a repkedő lepkéket. A bábszínházban egy más típusú pálya következik: utánoznunk kell a többi bábót. Ez mondjuk nem lesz nehéz, hiszen mindössze öt mozdulatot fognak kombinálni. Ezek után egy kis vursli következik, a platformjátékokban immár szokásos hullámvasúti megoldással. A feladat nagyon hasonló a Donkey Kongban látottakhoz: lehajolni a keresztgerendánál, a szakadékoknál átugrani a másik kocsikba, valamint a csengőkkel átállítani a váltókat. Ezek után jön még egy barlangos pálya néhány jópofa szellemmel megtűzdelve, majd következnek a tenger alatti részek.

a z jól ismert, hősünk rossz társaságba keveredik, s így jut el a bábszínházba. Ez lesz a harmadik szint, előtte azonban egy rövid pálya erejéig átvehetjük Jiminy irányítását is, akivel ki kell irtanunk egy lámpás körül a repkedő lepkéket. A bábszínházban egy más típusú pálya következik: utánoznunk kell a többi bábót. Ez mondjuk nem lesz nehéz, hiszen mindössze öt mozdulatot fognak kombinálni. Ezek után egy kis vursli következik, a platformjátékokban immár szokásos hullámvasúti megoldással. A feladat nagyon hasonló a Donkey Kongban látottakhoz: lehajolni a keresztgerendánál, a szakadékoknál átugrani a másik kocsikba, valamint a csengőkkel átállítani a váltókat. Ezek után jön még egy barlangos pálya néhány jópofa szellemmel megtűzdelve, majd következnek a tenger alatti részek.

**pinocchio** Kiadja: Disney Interactive

SUPER NINTENDO

**94%**



Immár öt éve hogy a legendás verekedős játék, a Street Fighter 2 1991-ben megjelent, s mindedig úgy tűnt, hogy a Capcom sosem akarja abbahagyni a különböző továbbfejlesztett verziók gyártását. Volt már SF2: Champion Edition, aztán SF2 Turbo, Hyper Fighting, Super SF2, s végül Super SF2 Turbo. Az átlagember számára fel-

# STREET FIGHTER ALPHA

## WARRIORS' DREAMS

**Playstation:** Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, BAL, LE, LE, NÉGYZET+HÁROMSZÖG kombinációt.

**Rkuma:**

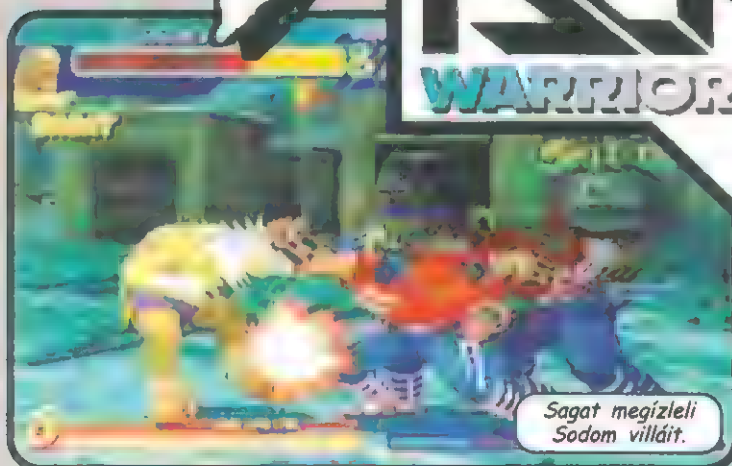
**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, A+B kombinációt.

**PlayStation:** Tartsuk benyomva az L2-t, és adjuk be a BAL, BAL, BAL, LE, LE, LE, NÉGYZET + HÁROMSZÖG kombinációt.

**Dan:**

**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be az Y, X, A, B, Y kombinációt.

**Playstation:** Tartsuk benyomva az



Sagat megizleli Sodom villáit.



Chun-Li hazája az egyik leglátványosabb helyszín.

foghatatlan, hogy adhat ki pénzt valaki ugyanazért a játéért öt alkalommal, ám a játék rajongóinak a legkisebb változtatás is megért minden pénzt. Jöhetnek-mehetnek a legújabb generációs 3D-s csodák, a hagyományos 2D-s Street Fighternek, még mindig megvan a népes rajongótábor.

### VISSZA A MÚLTBA

A Capcom végre úgy döntött, hogy továbblép a kettes részen, pontosabban nem is ez a helyes kifejezés, ugyanis inkább visszamentek az időben, a legelső Street Fighter és a második rész közti időbe, egy másik küzdelemhez: a Street Fighter Alphához.

Mielőtt még rátérnénk a játékra, egy dolgot szeretnénk tisztázni, mivel lehet, hogy már néhányszor hal-

lottatok, vagy olvastatok egy bizonyos SF Zeróról. Nos, ugyanarról a játékról van szó, ugyanis míg Japánban Zero, addig Európában Alpha címmel jelent meg a játék.

A SF Alphában a Capcom a legnépszerűbb hőseit vonultatva fel, a megszokott szereplők közül csak Chun Li, Ken, és Ryu választható ebben a részben. Mellettük feltűnik még Adon és Birdie az első részből, ketten, Guy és Sodom pedig a Final Fightból kerültek ide. Fura módon lehetünk Charlie-val is, aki ugyebár Guile harcostársa volt, s akinek elméletileg itt most meg kéne halnia, hiszen Guile miatta lép a küzdők közé a SF2-ben. Van még egy vadonat új szereplő is, Rose, aki hatalmas varázslataival meglehetősen erős karakter, s persze itt vannak a főgonoszok is: Sagat, és a nélkülözhetetlen M. Bison.

### A KONZOL VERZIÓK

A játék Playstationön és Saturnon is nagyon primár lett, grafikai-  
lag a konverziók megegyeznek a játéktérmi változattal, a szereplők itt is gyönyörűen vannak megrajzolva és animálva, igaz egy kicsit kisebbek lettek. Gyakorlatilag a speckóktól kezdve a kombóig minden megtalálható az otthoni változatokban is: majdnem 100%-os átiratról beszélhetünk. Hogy ez mennyire így van, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy az összes rejtett szereplő itt is elérhető, ugyanúgy mint az arcade gépnél. Lássuk akkor a kódokat:

### REJTETT SZEREPLŐK KIVÁLASZTÁSA

Mindegyik kódnál a 7-re, azaz a véletlen karakterválasztásra kell ráállni!

**M. Bison:**

**Saturn:** Tartsuk benyomva mindkét felső gombot, majd adjuk be a BAL, BAL, LE, LE, BAL, LE, LE, A+B kombinációt.

L2 + L1 + SELECT-et, majd adjuk be a HÁROMSZÖG, NÉGYZET, X, O, HÁROMSZÖG kombinációt.

**Ryu és Ken együtt Bison ellen:**

**Saturn:** Induljunk el arcade módban, majd a karakterválasztásnál szálljon be a másik játékos is. Ezután mindkét iránytartsuk benyomva mindkét felső gombot, s nyomjunk kétszer FEL-t, majd eleresztve a felső gombokat ismét két FEL-t, végül az egyes játékos X-et, a kettes játékos pedig Z-t.

**Playstation:** Ha megnyertük a játékot, csak akkor fog megjelenni a Team Mode.



Birdie megadja a kegyelemdőfést Harlien-nak.



Rose varázslatai roppant hatásosak.

Kiadja:  
Capcom

SEGA SATURN / PLAYSTATION

93%



Amiről több hónapja rém-álmodtunk, amire gondolva felállt a libaszőr a hátunkon, amit már olyan epedve vártunk, mint első randinkon a francia nyelvelektől, szóval az id Software szenzációs Doom utódja, a Quake vég-re-valahára kilépett az árnyékvilágból. Igaz, hogy az Internetről még csak az egy szintet magába foglaló shareware változatot lehet leszívni, de már eb-

### PALOTAFORRADALOM

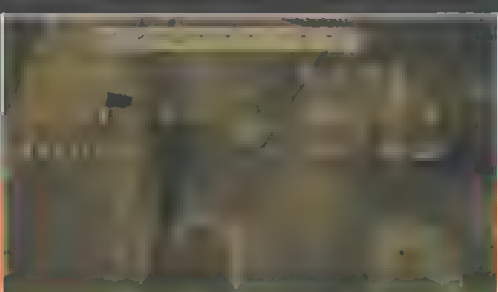
A régen jól bevált bitmapos megjelenítés az utolsókat rúgja. Jól tudták ezt az id programozói is, amikor hozzálátottak a játék fejlesztéséhez. A legutolsó bitig mindent átprogramoztak, újragondolták a mozgatási-, grafikai-, intelligencia- és hálózati kezelő rutinokat és csak az alapötletet hagyták változatlanul: kill'em all! A bitmapokat texturák és polygonok váltották fel, a 3D-s megjelenítésért felelős kódot teljesen átglyárták, helyet kapott a játékban

Ez a csillag-szórás azt jelzi, hogy jól célloztunk: pont a szeme közé trafáltunk.



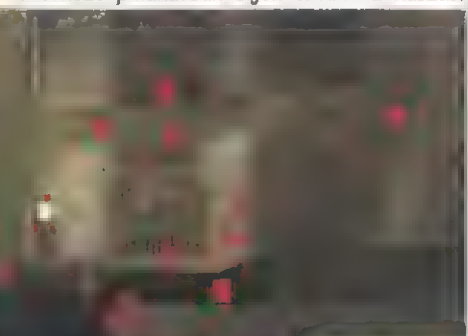
ből is beigazolódnak a kiadó szerénykedő megállapításai: "többnek szánják, mint a Doom egy felturbózott változatát". Ha valaki játszik egy fertályórát vele, arra sem fog elmékezdni, hogy fiú-e vagy lány, nemhogy a Doom szó ezután valaha eszébe jutna. Új etalon született.

a fel/lenezés, az ugrás, és a tárgyak megjelenítése is új színezettel kapott. Ha körbejárunk egy szétlőtt testet, egy löszeresládát, vagy felülről kilessük egy leendő áldozatunk mozgását, akkor szembeötlő a változás: nem mindig ugyanazt a felét fordítja felénk, mint az elődökben, hanem frankón körbevizslathatjuk őket.



Megváltozott a pályák végképernyője is: a legutolsó helyszín háttérre folyamatosan mozog, miközben kiíródik az eredményünk.

A torkolattűz közelségéből és a 15 egységnyi energiánkból kitalálható, hogy a következő pillanatban eljön értünk a Kaszás.



Ez a Quasimodo nemcsak Uzival, hanem láncfűrészszel is hadakozik. Adjunk a testének, amíg nem késő!



### A SHAREWARE VÁLTOZAT

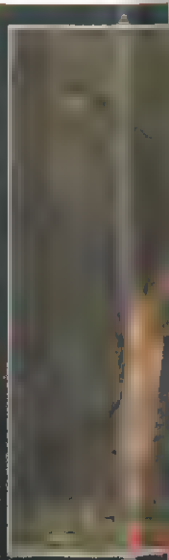


A fény/árnyék hatások is lazák: a lövedékek fénynyaláb kíséretében húznak el a falak mellett, a robbanások bevilágítják az egész teret, a sarkokban megbúvó fáklyák fénye imbolyog a falakon. A polygonos technika számlájára írható az a forradalmi fejlődés is, ami a közeli tárgyak, de legfőképp

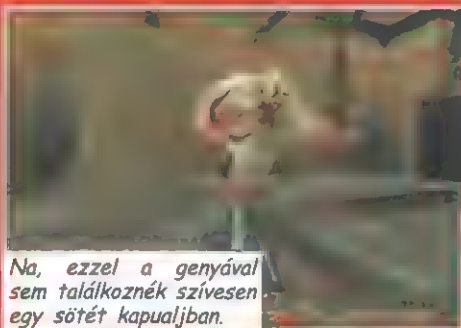
a pofánkba rohanó ellenfelek megjelenítése során tapasztalható. Eltűntek a pixel-hegyek, az arcvonások közvetlen közletről is precízek, kifejezőek. Sőt, ha egy ellenséges tag (például hálózaton bekapcsolódott haverunk) felvagy lenéz, a figura láthatóan mozgatja a fejét!

### MEGFELELŐ ESZKÖZ A MEGFELELŐ FELADATRA

Mindenki kedvenc foglalatosságával, a mészárlással sincs gond. Ellenfeleinkből fröccsen a vér, amikor egy komolyabb találat éri őket, meg is rognak egy pillanatra, sőt arcuk is eltorzul a fájdalomtól. Fegyverből is jelentős készlet áll rendelkezésünkre, szám szerint 8 féle. A már közked-

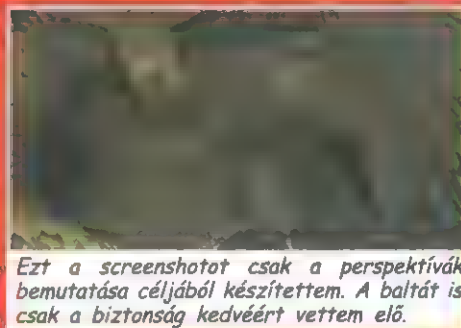






Na, ezzel a genyával sem találkozánk szívesen egy sötét kapualjban.

Egyszerűbb, ha innen fentről nyiffantjuk ki ezt a dögöt.



Ezt a screenshotot csak a perspektívák bemutatása céljából készítettem. A baltát is csak a biztonság kedvéért vettem elő.

veltte vált szimpla és duplacsövű shotgun, nákatavetón és egy ornatvetón kívül (melynek tottete földet érve pattog egy kicsit, majd 2-3 másodperc múlva csafatékra szagot m

gyorsan és biztosan dolgozó húsdarálótól, a plafonból észrevehetetlenül kikandikáló pengeéles karóktól meg ilyesféle inkvizíciós kínzóeszközöktől.

gennyláda és a pálya legutolsó szorony egy óriási termető, lávát köpködő, 50 életerő pontot sebző pokolfajzat keseríti majd meg életünket. Jó munkát, azt garantálom.

SB...MAXVELOCITY: a sebességét állíthatjuk itt be.

SU...GRAVITY: ha repülni akarunk, módosíthatjuk a gravitáció egységét.



denkit) egy brutális szobbelővő gép, illetve annak egy kicsit felturbózott, hatású prototípusa, végül az úgynevezett lightning gun illetve a chain-lightning gun nevű szuperfegyver is választható. Erzsésem szerint több helyen lehet ezekhez muníciót találni, mint az elődökben, az megszokott volt, sőt a lelőtt ellenfelek földre ejtett határszakjában is találhatunk utánpótlást.

Persze aprítandó szörnyekben sem lesz hiány. A shareware változatban

Szegény vér-lovag, most szó szerint bejött a csöbe. Egy pillanat múlva szétloccsan az agya.



## QUAKE CONSOLE -

Az egyik legegységesebb újítás a Quake Console nevű, a játékok között is aktivizálható, a játéktérre fentről legördülő panel, amellyel a legkülönbözőbb utasításokat adhatunk a játék irányítására vonatkozóan. A villámzó kurzor után kell beírni a kívánt utasítást, amelyet kilépes nélkül végrehajt a program. Néhány a leghasznosabbak közül:

UIO...DESCRIBEMODES: a gépünk konfigurációján bekapcsolható felbontásmódok.

UIO...MODE N: a fenti listából kiválasztott mód bekapcsolása (ha

már ismerjük a felbontáshoz kapcsolódó számot, az első parancsot nem kötelező kiadni, csak a számot beírni.)

STATUS: a játék pillanatnyi állása (megtalált titkos pályák, legyilkolt ellenfelek stb.)

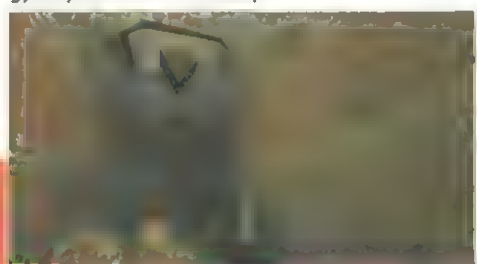
GOD: Isten-mód bekapcsolása. No comment.

## DEATHMATCH

A játék egyik legutóbbi opciója. Ezer-szer jobb, mint harmelyik eddigi megjelent elődjében volt. Miután beállítottuk a ruhánk színét, illetve megadtuk nevünket, kezdetét veszi az

Ellenfeleink

Ezt a csapdát csak úgy lehet észrevenni, ha felhúzunk. Ha gyanútlanul továbbmennénk, a gyonnyomna ez a fémkúp.



Ne hagyjuk, hogy ez a pokolfajzat felzabáljon bennünket. Dieeee, you bastard!

A megoldandó rejtélyek és az áthágandó nehezégek (legalábbis a tesztelt első epizód alapján) elég könnyűek, egymásból következnek a megoldáshoz vezető lépések. Néhányszor persze megfréfál bennünket a játék, onnan is kapunk a hátunkba vagy a fejünkre, ahonnan abszolút nem számítottunk. És ezek a meglepések nem csak szörnyektől származnak, hanem láthatatlan uregektől, tüzelő behatolásgatók szerkezetektől.



A shareware változat végszörnye ez a lávaagyú, pajortestű, ördögfejű gennyláda. Egy tapasztalt Doom-fanatikusnak nem lehet akadály.

zatban leggyakrabban a Monster Knight fedőnevű középkori páncélos lovak, a Monster Ogre névre keresztelt láncfűrészes kreatúra, egy szívósan ránk akaszzkodó repülő lény, egy vértől paszsgó pófájú, háromujjú, villámokat izzadó

KILL: ongyilkosság, csak végső esetre.

GAMMA: világosítás/sötétítés - gyakran elkél egy kis mesterséges megvilágítás.

RECORD: demo rögzítése, ami később visszajátszható.

iramban húznak el az orrunk előtt minden mozdulatukat (fel/lenézés fegyvercsere) szemmel tudjuk követni. Majd a megfelelő pillanatban átléphetjük a páncélzatukat. Sebzeskor fröcsög a vérük, hátrahökölnek, arcauk eltorzul és vérben forogó szemekkel keresik a lövedék feladóját. Ekkor még egyet belejük eresztve láthatjuk, amint felrepülnek a levegőbe, majd egy utolsó görcsösét ráng a testük majd elterelődik förttyennek a földre. Nagyobb hatóerejű lövedékekkel szétszórhatjuk a testüket, gyakori, hogy egy eltorzult fej gurul a lábunk elé. Ennyi marad belőlük. Persze ugyanaz igaz ránk is, lehet hogy a következő pillanatban a mi fejünk hull a porba. Yesss, ez jó mulatság, férfimunka lesz. Hírek szerint a teljes játék a nyár végén már napvilágot lát, de én már akkor is boldog lennék, ha karácsonyra a fa alá tehetném.



A Lamborghini-nivel könnyedén  
otthagyhatsz a többieket.

versenytárs. Ezeken kívül indulhatunk meg bajnokságon is, ilyenkor az összes pályát teljesíteniünk kell, s ha netán az első helyen vagyunk, egy bónuszpálya lesz



jét a közuti pályák jefentik, azokon ugyanis a head-to-head versenyeknél a civil forgalommal is számolnunk kell, nem szólva a csarukról, akik kimeletlenül üldözbe veszik a gyorshajókat. A sátrnos verzióban ez utóbbiak különösképpen kullancs módjára tudnak rák akaszkozni.

A játék Saturn-verziója tulajdonképpen teljesen megegyezik a Playstation változattal, ugyanazok az opciók állnak a rendelkezésünkre, tehát megvan a kétjátékos öszofti képernyős üzemmód is. Grafikailag azonban úgy tűnik sikerült feljuttatni a Playstation-t: a tal még szebb. A memory update pedig szinte tökéletes. A kocsi ugyanolyan pofásak, mint a 3D0 változatban, bár sajnos gyorsor hibajelenség a poligonok "átvilódzása", azaz például a kanyarok első kerék "átlukad" a kőszí alá.

**Élethűség tekintetében a játék szerencsére majdnem azonos a - mindmáig szerintem a legjobb - 3DO változattal: a kocsik tényleg**



Szögi előre abbacélt jól érezhető, és fantasztikusan jól néz ki, hogy ezúttal az ellentétünk téklámpát is világítanak. Sajnos azonban az újratások nagyon el lettek túlozva, néha úgy repkednek a kocsik, mintha szárnyuk lenne, és a borulások sem a legvalóságosabbak, nem is szólva a gyatra füst effektusról.

Osszességben tehát a Need for Speed még mindig 300-n az ász, de az ezüstérmet mindenképp a Saturn verzió érdemli meg.

**need for speed** Kladja  
EOA

S E G A I S T U R N

**94%**

[illegible]

# THE HORDE



Valami itt nincs  
rendben: a katonáim  
csak állnak, a szörny  
meg felfalja a  
teheneimet.



Az egyik birtokunkon  
mikulások gazdálkodnak

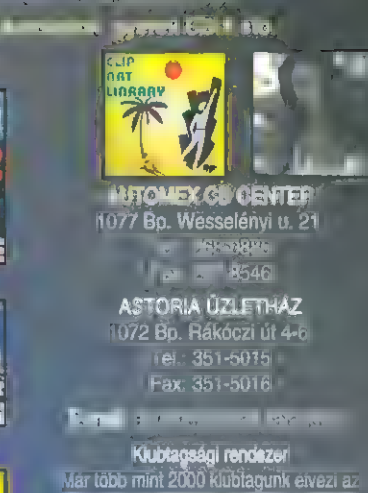
a) ott  
 kéio  
 kardjára  
 munkor  
 abo  
 jő  
 uen  
 talma  
 nek - s  
 kelt

**horde** Kiadja:  
Crystal Dynamics

S E G A S A T U R N

# 86%





On is kiibitagiunk! Hendakivuu akidok esak



**Automex®**  
media store

**2. FUTAM**  
Forma 1 szabályok

29. Mi a formációs kör?  
a/ a versenyzők ünnepélyes bemutatására szolgáló promenád

29. Mi a formációs kör?  
a/ a versenyzők unnepléyes bemutatására szolgál promenádb/ verseny ímítését követő kúdtó kör  
c/ közvetlen a verseny rajttól megelőző megleltő kör
30. Hogy ellenőrzik a kora. rajtot?  
a/ minden kocsi rajthelyénél áó bíró jelentése alapján  
b/ v deokamerával  
c/ az utburkolatba épített elektronikus érzékelőkkel
- 3. FUTAM**  
**Versenyzők, csapatok, versenypályák**
1. Kit neveznek "Repülő Skót"-nak?  
a/ Jim Clark b/ Jackie Stewart c/ James Hunt
2. Ki volt az a versenyző, aki halála után lett világ bajnok az addig megszerzett pontjaival? (Posztümusz világ bajnok)  
a/ Graham Hill b/ Gilles Villeneuve c/ Jochen Rindt
3. Ki volt a legritább VB győztes?  
a/ M. Andretti b/ E. Fitt páld. c/ M. Schumacher
4. Mekkora összeget kapott M. Schumacher a Ferraritól, hogy át gazolt?  
a/ 35 millió \$ b/ 40 millió \$ c/ 45 millió \$
5. Melyik évben indult először M. Schumacher a F1-ben?  
a/ 1990 b/ 1991 c/ 1992
6. Kit neveznek Commendatore-nak?  
a/ Enzo Ferrari b/ Giuseppe Farina c/ Juan Manuel Fangio
7. Mikor alakult a Ferrari istálló?  
a/ 1928 b/ 1929 c/ 1930
8. Melyik évben készítette el a Ferrari az első versenyautóját?  
a/ 1947 b/ 1948 c/ 1949
9. Mióta van Forma 1 Világ bajnokság?  
a/ 1950 b/ 1952 c/ 1958
10. Mióta beszélünk Konstruktorok Világ bajnokságáról?  
a/ 1956 b/ 1958 c/ 1960
11. Melyik az a csapat, amely a kezdetek óta jelen van a Forma 1-ben?  
a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
12. Hol és mikor történt Niki Lauda balesete?  
a/ 1976 Nürberbrng b/ 1977 Hockenheim c/ 1976 Jarama
13. Melyik csapat érte el a legtöbb VB győzelmet?  
a/ Mc Laren b/ Ferrari c/ Lotus
14. Melyik a leghosszabb versenypálya?  
a/ Spa b/ Hockenheim c/ Monza
15. Melyik a legrovidebb versenypálya?  
a/ Imola b/ Monaco c/ Ade aida
16. Ki volt az első Forma 1 világ bajnok?  
a/ J-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
17. Ki volt legtöbbször Forma 1 világ bajnok?  
a/ J-Manuel Fangio b/ Alberto Ascari c/ Giuseppe Farina
18. Ki volt a leg'atálabb futamgyőztes?  
a/ H-Harald Frentzen b/ Bruce McLaren c/ Emerson Fitt páld
19. Hány pole pozíciót szerzett Ayrton Senna a Forma 1-ben?  
a/ 60 b/ 80 c/ 65
20. Ki szerelte a legtöbb Forma 1-es futamgyőzelmet?  
a/ J-Manuel Fangio b/ A/a n Prost c/ Ayrton Senna

[illegible]



# TROLL KEPREGENYTAR

1067 Budapest, Jerezs krt. 13.  
A Pepita City üzletházban,  
10 méterre az Oktogontól  
Telefon: 322-6026  
Csomagküldő szolgálat

MELYIK STÍLUST CSÍPED?  
MINDEGYIKBEN OTTHON VAGYUNK!  
CYBERPUNK, EROTIC, SUPERHEROES,  
MANGA, DRUTAL, SCI-FI...

**AZ ANIME  
KEZELJAVAT  
LEGENDÁS ÉS  
FRISSEREBB  
VIDEOK!**



Nyitvatartás: H-P 9-17  
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.  
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916  
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

## HANGKARTYÁK

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE  
Sound Blaster 16 MCD  
Sound Blaster 16 IDE  
Sound Blaster 16 MCD ASP  
Sound Blaster AWE 32  
Sound Blaster AWE 32 VE

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max  
Gravis Ultra Sound  
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE  
Média Magic 16 SCSI

## CD DRIVE-OK

- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességu
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: \* SONY



- \* PANASONIC
- \* TOSHIBA
- \* NEC
- \* PIONEER
- \* MITSUMI
- \* SANYO

## HANGFALAK:

- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videodigitalizáló - és MPEG  
lejátszó kártyák, CD írók,  
MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre

**CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)**

486 DX4-100	7.200,-
586 75-200 Intel Triton	10.000,-
7 x 7 W aktív hangfal - 4p	2.600,-
7 x 80 W aktív hangfal - 4p	6.400,-
10000 MHz-i processzor - 16 MBs hangkártya - 100 MBs RAM	11.000,-
8 MB/32 bites EMM modul	4.400,-
8 MB/32 bites AWE32 modul	7.800,-
16 MB/32 bites AWE32 modul	15.200,-
40/33 MHz 68474/33 MHz processzor	6.100,-
GRAVIS ULTRASOUND OEM/1	10.400,-
Gravis Soundmax 1280 128 bytes sztereóhangkártya	11.000,-

Ha kérem teljes árlistánkra, írja a 'faxBankot' Tel.: 180-8011 Kód: 1471 #Tone üzemmódban  
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órási teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!  
Teljeskörű szervízszerelést várjuk minden kedves vásárlónktól!  
Áraink ÁFA nélkül, 1 év garanciát tartalmaznak és kiegészítőkre vonatkoznak.  
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

**Ready**  
COMPUTERS

Kérd részletes  
árlistánkat  
üzletünkben!

Bp. V. ker. Vadász u. 36.  
Tel: \*131-0518/3 vonal, 11-66-96.  
Fax: 111-8671  
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

## KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ

**DX4-100 92.500 Ft + ÁFA**  
4 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 840 MB HDD  
1MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház  
**PENTIUM 100 119.500 Ft + ÁFA**  
8 MB RAM, 14" LR NI MONITOR, 1.3 GB HDD  
1 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony ház

486 DX4 133 SIS alaplap	9.856 Ft
586 75-200 Intel Triton	13.752 Ft
850 MB Seagate HDD	22.000 Ft
1.3 GBB Seagate HDD	24.912 Ft
4 MB 36bit SIMM	4.184 Ft
AMD 5x86 133 CPU	6.160 Ft
Sony 6x CDU-111 CD ROM	9.352 Ft
SB 16 OEM Creative	10.824 Ft
SB AWE 32 FULL OEM	20.352 Ft
Gravis UltraSound P&P	22.584 Ft

Áraink az áfát nem tartalmazzák.

**AZ 576 KBYTE SAJÁT  
JÁTÉKPROJEKTJEIHEZ KERES  
PC-N NAGY TAPASZTALATOKKAL  
RENDELKEZŐ**

**BIZTOS KEZŰ GRAFIKUST  
GYAKORLOTT ANIMÁTOROT ÉS  
PROFI PROGRAMOZÓT.**

A REFERENCIAMUNKÁKAT  
AZ ÚJSÁG CÍMÉRE VÁRJUK!

## MI NYÍLT LAPOKKAL JÁTSZUNK!

Örömmel üdvözlünk előfizetőink népes táborában, mint új illetve mint régi hűséges olvasónk!  
Akciónkkal nem csak az újság árából takarítasz meg komoly összeget, hanem

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teszed vásárlásodat boltjainkban.  
Jó választásodat számok bizonyítják:

### ELŐFIZETÉSI DÍJ:

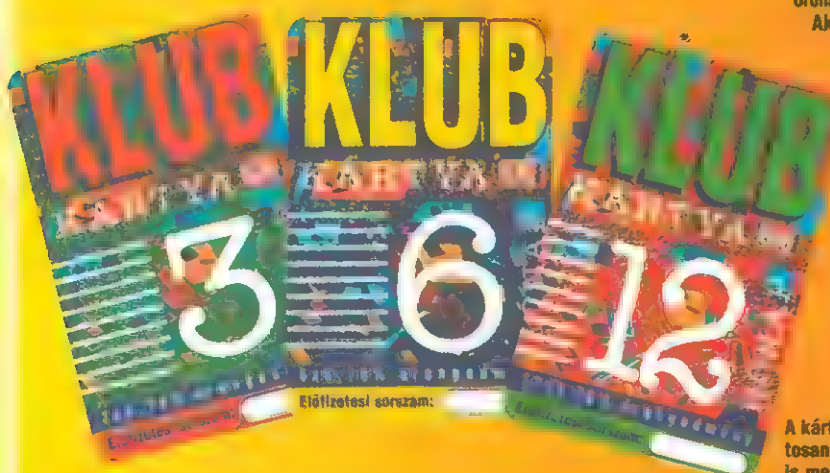
- 1/4 ÉVRE: 850 Ft, (számonkénti megtakarításod 35 Ft)
- 1/2 ÉVRE: 1.650 Ft, (számonkénti megtakarításod 43 Ft)
- 1 ÉVRE: 3.200 Ft, (számonkénti megtakarításod 51 Ft)

Ami ennél is többet jelent, az a **KLUBKARTYA**, amely birtokában  
negyed, fél vagy egész éves előfizetés esetén

3, 6, illetve 12 alkalommal

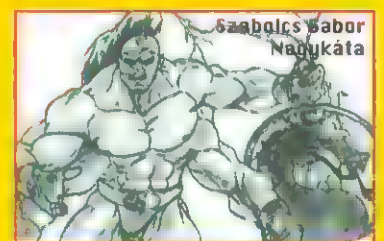
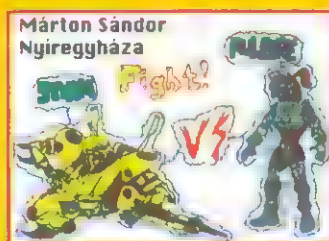
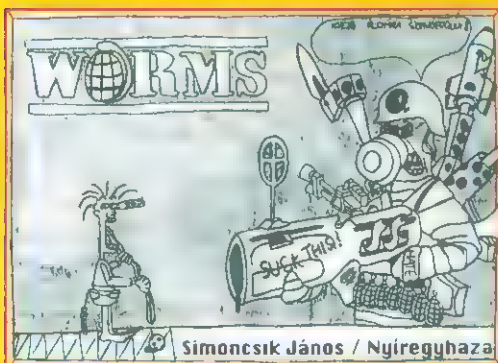
árengedménnyel vásárolhatsz, de nem csak a boltokban, hanem a  
-tól is!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt küldjük. Címezz pontosan, hogy biz-  
tosan célba érjen a várt újságod. Ne feledd! A már korábban megjelent újságokat utólag  
is megrendelheted. Legyen teljes a sorozatod! Ha a Csomagküldő Szolgálatról rendelsz,  
mellékeled a kártyát, amelyet a csomagoddal együtt visszajuttatunk hozzád. A már amúgy  
is engedményes termékekre további engedményt a kártyáddal nem kaphatsz.





# PIKTOGRAMOK BY OLVASÓK



TOPLISTA	
Az elmúlt 6 hónap összesített adatai alapján	
C64	
1	NEWCOMER
2	LONG LIFE
3	BBURAGO RALLY
4	STREET ROSE
5	LENNING
AMIGA	
1	SETTLERS
2	SENSI SOCCER
3	PINBALL FANTASIES
4	WORMS
5	BUBBA & STICKS
PC	
1	MORTAL KOMBAT 3
2	NEED FOR SPEED
3	WARCRAFT 2
4	DOOM 2
5	EF 2000
KONZOL	
1	MORTAL KOMBAT 3
2	KILLER INSTINCT
3	EARTHWORM JIM
4	DONKEY KONG C. 2
5	FIFA 96

Köszönjük olvasóinknak a beküldött alkotásokat. A lap hasábjain megjelenő képek készítői 576 ajándécsomagot kapnak. Csak így tovább!

## TALÁLKOZZUNK A TÉVÉKÉPERNYŐK ELŐTT IS!

Az 576 KByte új műsorral jelentkezik minden második szombaton 10.30-tól a Szív TV-ben!  
A fergeteges műsort az élő legenda Martin szerkeszti és vezeti!  
Ha nem tudod fogni a Szív TV adását, ne csüggedj,  
a műsorok videokazettán is hamarosan hozzáférhetők lesznek!

### A D Á S R E N D

5. adás	július 27.	ismétlés	augusztus 31.
ismétlés	augusztus 03.	8. adás	szeptember 07.
6. adás	augusztus 10.	ismétlés	szeptember 14.
ismétlés	augusztus 17.	9. adás	szeptember 21.
7. adás	augusztus 24.	ismétlés	szeptember 28.





...és teljesen négyféle pályán mérhetik tudásukat: füvesen, salakoson, betonon, és fedett műanyag pályán. A pályák parallax scrollezásúak, tehát a térbeli hatás, és ezzel összefüggésben a játszhatóság - a hardver lehetőségeinek hátsó - maximális. Kétféle kameraképet is kezelünk: az egyik a játékosok szemével, a másik a közönség szemével. A játék '94-es kiadásához...

...és teljesen négyféle pályán mérhetik tudásukat: füvesen, salakoson, betonon, és fedett műanyag pályán. A pályák parallax scrollezásúak, tehát a térbeli hatás, és ezzel összefüggésben a játszhatóság - a hardver lehetőségeinek hátsó - maximális. Kétféle kameraképet is kezelünk: az egyik a játékosok szemével, a másik a közönség szemével. A játék '94-es kiadásához...

nyeshetünk, lecsaphatunk, átmetelhetünk, és megvetődhetünk is. Aki már a valóságban is teniszezett, az tudja, hogy ebben a sportban az ütésteknikán túl az egyik legfontosabb momentum a megfelelő helyezkedés, hiszen csak akkor lehet jól megütni egy labdát, ha a megfelelő időben, a megfelelő szögben találjuk el. Nos, ezt még egy teniszprogramban sem találtam...

nak valók, csakugy mint a verekedős játékok speckói, gombkombinációkból épülnek össze. (Ezek a kombinációk megtalálhatók a kézikönyvben.) Az általunk bevitt mozdulatokon kívül ráadásul a játékosaink örülnek, ha mondjuk egy keményebb csatát nyertek meg, bönáskodás esetén pedig a tempore...

## A PÖRÖLYKALAPÁCS ÚJRA BEINDUL!

# SAMPRAS TENNIS 96

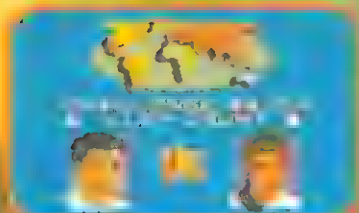


Feszült várakozás a szervára.

annyire élethűnek mint itt. Más programokban például...  
...a játékosok...  
...ha rosszul helyezke...  
...szépen elrúgja...  
...vagy elfelejtjük a labdát. Ugyanígy a páros játéknál is el lehet követni a szervavashibát, hogy a túlságosan a hálózhoz...

Látványos vetődés a labdáért.

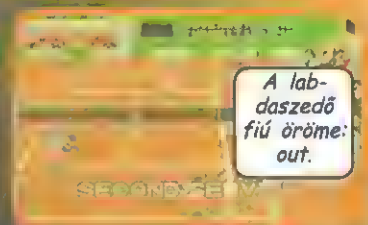
A labdaszedő fiú öröme: out.



és indulhatnak a bajnokságon kétféle nehézségi szinten. Járt el volt, hogy a nyert...

...és indulhatnak a bajnokságon kétféle nehézségi szinten. Járt el volt, hogy a nyert...

A játék fantasztikus atmoszférája nem kis mértékben a 100%-osan eredeti hanghatásoknak köszönhető. Ha a bíró hangját egy kicsit visszhangosították volna, esküszöm, hogy a játék moráját nem lehetne megkülönböztetni egy igazi közvetítéstől. A hosszabb menetek végén a közönség egyszerre hördül fel, az adogató játékos idegtelep labdapattogatása alatt pedig bekiabálások szakítkják félbe a csendet. A bíró nem csak az eredményeket mondja be, hanem rendre utasítja a közönséget, és akkor még nem is szoltam olyan dolgokról, hogy mindegyik játékos az ütőkor különböző képen nyög, ordibál, stb...



A játék fantasztikus atmoszférája nem kis mértékben a 100%-osan eredeti hanghatásoknak köszönhető. Ha a bíró hangját egy kicsit visszhangosították volna, esküszöm, hogy a játék moráját nem lehetne megkülönböztetni egy igazi közvetítéstől. A hosszabb menetek végén a közönség egyszerre hördül fel, az adogató játékos idegtelep labdapattogatása alatt pedig bekiabálások szakítkják félbe a csendet. A bíró nem csak az eredményeket mondja be, hanem rendre utasítja a közönséget, és akkor még nem is szoltam olyan dolgokról, hogy mindegyik játékos az ütőkor különböző képen nyög, ordibál, stb...

**sampiras tennis 96** Kiadja: Codemasters  
SEGA MEGADRIVE  
**91%**

Imádom ezeket a női mini teniszrucikat.





Az Alternative Software neve nem éppen a magas kvalitású játékokról lett ismert. Érthető tehát, hogy nem minden előítélet nélkül vettem kézbe legújabb művüket, a Spud!-ot.

Mit bár 3DO-n a digitalizált SnowJobban már láthattunk hasonlót, ott azonban ráadásul le fel is lehet nézni.

A játékról korábban az volt az első benyomásom, mintha két évvel később

A játék története elég gyermektelen. Egy közös szedést, Spudot fogjuk irányítani, aki a játé-

ték elején egy szép téli estén épp a nagypapához szelét látogatába. A házba belépve azonban nagy felfordulás fogadja, mint értesül róla a nagypapát és a különleges varázslatos játékgyártó gépét a gonosz Doctor Chilblane elrabolta. Az ordagi Chilblane mutáns játékokat akar gyár-

**KALANDJÁTÉK CSAK 8 ÉVEN ALULIAKNAK!**

tehát, visszaszerezni a gépet és kiszabadítani az orreget.

tani,

amikkel az

egész világ meghódí-

tásra pályázik. A feladatunk

tehát, visszaszerezni a gépet és kiszabadítani az orreget.

történet elején össze kell szedni a nagypapa szánhúzó rénszarvasait, ehhez ki kell húzni az egyiknek a komputerét, míg a másiknak a zuhanyvizét kell elzárni, stb. Mindezt csak egy-két tárgyat fogunk egyszerűen találni, amiket ráadásul általában a közelükben kell használnunk.

Igaz, újdonság azonban, hogy az inventory-nk is 3D-s, vagyis olyan mint egy helyszín, az állásainkat egy kapcsolós elektromos szekrényben tárolhatjuk, a felvett tárgyak közül pedig egy polcra válogathatunk, és egy munkapadon dolgozhatunk velük. A játék elején egy csomó gnomot és felhúzó nyuszt vehetünk fel, ezeket szerelhetjük fel ezen a munkapadon különféle dolgokkal. Az így megmódított játékok gyakorlatilag a segítőtársaink lesznek, vagy a veszélyes feladatoknál a "dublőreink". Ez utóbbi dologból tehát már ki lehet következtetni, hogy a játékban lesznek meghalások.

Grafikailag a játék nem mondható csúnyának. A házban, egy trópusi szigeten, s végül a Déli Sarkon több

mint 200 3D-s helyszínt kell bejárunk. Igaz a helyszínek és a szereplők nem túl élethű kidolgozásuk, az embernek az az érzése, mintha valami bábfilm középsébe cseppenne. A grafika és a történet mellett valószínűleg a játékmenet is csak az ifjabb korosztály szívét dobogtatja meg, ugyanis a feladatok roppant egyszerűek, gyakorlott kalandoroknak abszolút nem jelentenek kihívást. Hogy egy példával is szemléltessék a



jelentet volna meg, mint kellett volna. A dobozon olvasható "extrák" ugyanis - mint például a beszélő szereplők, és a több mint 16 zene - nagyjából akkoriban számítottak különlegességnek. Egy kalandjátékról van szó, ami 100%-ig 3D-s, pre-renderelt (azaz előre letárolt) pályákon játszódik. A dobozon is olvasható 360 fok csupán annyit takar, hogy egy-egy szobában 360 fokban, teljesen körbe tudunk fordulni. Ez valóban újdonságnak szá-

**A munkapadon szerelhetjük össze a játékaikat.**



**Az orángutánoktól a banánt kéne valahogy elvennünk.**



**Spud** Kiadja: Alternative Software  
PC: 486SX, 4MB RAM, VGA, CD, SB

**68%**







[illegible]

hisztől kapunk. Ki  
kint szabaditanunk  
Saul Nystaluját, a  
zsarnok ikerestét, és, aki  
bizonyára tudja Paul titkát, miként manipu-  
lál az emberek állapát az apokaliptika  
kezdeteivel, a bútorgyárban is lát-  
hattunk. Valószínű egyébként írt is  
az állatot is.

Mostunk tehát felhúzza a megvilágosult  
Norm egyenruháját, és behatol Paul rejtke-  
helyére, az Ordinary erődbe. Az épületben  
hisztől kapunk. Ki  
kint szabaditanunk  
Saul Nystaluját, a  
zsarnok ikerestét, és, aki  
bizonyára tudja Paul titkát, miként manipu-  
lál az emberek állapát az apokaliptika  
kezdeteivel, a bútorgyárban is lát-  
hattunk. Valószínű egyébként írt is  
az állatot is.

Mostunk tehát felhúzza a megvilágosult  
Norm egyenruháját, és behatol Paul rejtke-  
helyére, az Ordinary erődbe. Az épületben  
hisztől kapunk. Ki  
kint szabaditanunk  
Saul Nystaluját, a  
zsarnok ikerestét, és, aki  
bizonyára tudja Paul titkát, miként manipu-  
lál az emberek állapát az apokaliptika  
kezdeteivel, a bútorgyárban is lát-  
hattunk. Valószínű egyébként írt is  
az állatot is.





Küldetésünk sikerrel járt, bár hátrahagyottuk a veszteségeket, meglőtték az örök. Számunkban, hogy a kis háttérrel a háttér gépekkel Paul az emberek akarták és gondolatait talaj-



még valami  
nem tökéletes. Csavarjuk ki a gént  
melletti izzót, majd nyissuk ki a falat



helyet átjatszóállomásokon egy köz-  
ponti Agy-Mágnes állapont magába. Követ-  
kező feladatunk: egy ilyen átjatszó-  
állomás megkonstruálása, és meg-  
ismerésének elősegítése.

[illegible]

az irányítódoboz, amit szerelünk meg a régi drótkokkal. Most az izzó foglalatát és az irányítópanelt kasszák össze a hosszú dróttal, s nyomjuk meg a doboz feletti gombot. Ugyanúgy egy önmegsemmisítő rendszert indítunk be, és adású hűsünk nem tud mekkáulni...

Miután két végül váratlanul történt a robbanást, rogy fel a gumicsót a romok közül és menjünk oda a szobának. Werm... rabszállítómoshoz. A gumicsót illesztéshez...

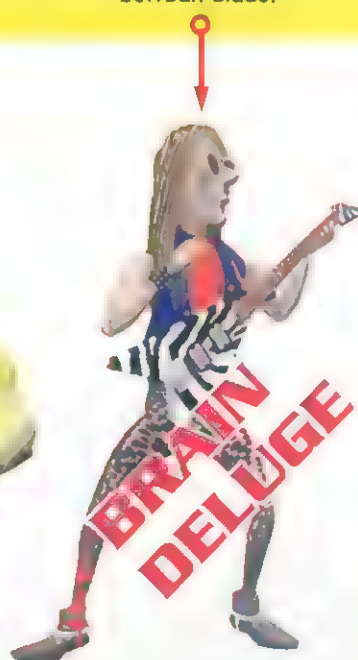
**Kent a főszereplője  
a játéknak, nem  
egészen hétköznapi,  
Paul törvényei szerint  
abnormális srác.**

Dai, az öreg ablaktisztító az Ellenállás egyik alapítótágya, az állványaival lesz nagy segítségünkre.

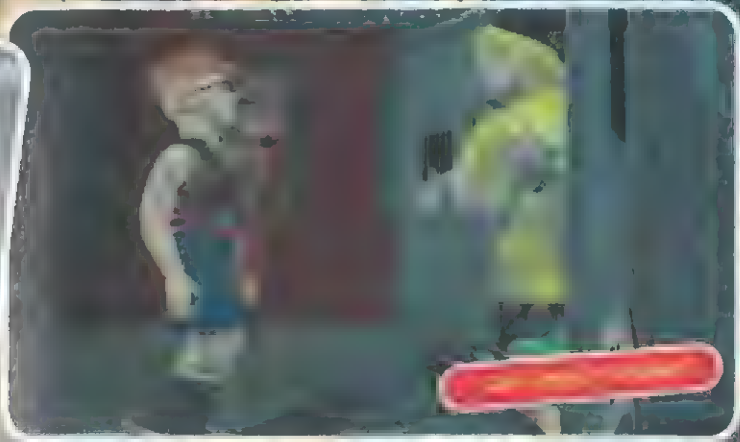
**Brian DeLuge** a letiltott popsztár egy tipikus művészlélek, jelenleg egy lemezboltban eladó.

Heather  
Robinson az  
Ellenállás vezető-  
je, tőle kapjuk a  
feladatainkat.

A 2782-es Norm  
"normális", ám mi  
beleáll  
átáll a mi







...án a szülői ház...  
...gy...  
...A katonák nem is sokáig bírják.  
...után elhennakultak, annyuk...  
...engedjük...  
...azonban Heather nem ad időt, újabb me-  
...bizást kapunk: egy

...raketa alkotórészeit kell besze-  
...reznérük, amivel aztán Paul szemé-  
...berendezést fogjuk megsemmisíteni.  
...k az udvarhoz, ott az udvaron  
...vegyük fel a gyufát, bent pedig a deszkákat.  
...sz...  
...elmozdul le egyik kőre, ez-  
...tan látjuk a Plush-Rent gyár, ahol  
...Keresünk egy...  
...és görögcsák a kom-  
...medence, majd használjuk  
...A konténeren, majd az  
...keresünk, most már  
...szállítunk. Egy  
...a kőhöz, a kőhöz mellet-  
...ti...  
...höz, majd görögcsák a  
...gáz...  
...fel...  
...az...  
...visszaemlékszik, hol  
...támla el az agyát: a stá-  
...alatti laborban. Ha  
...visszaszeressük neki, se-  
...gítségével szembe tudunk  
...Paulal.

## MUTATÁSA

...zetben teljesen  
...án egy vasdarab  
...jébe,  
...alunkra.

Saul a zsarnok Paul  
bebörtönzött  
ikertestvére, ő lesz  
a játék megoldásához  
a kulcsfigura.

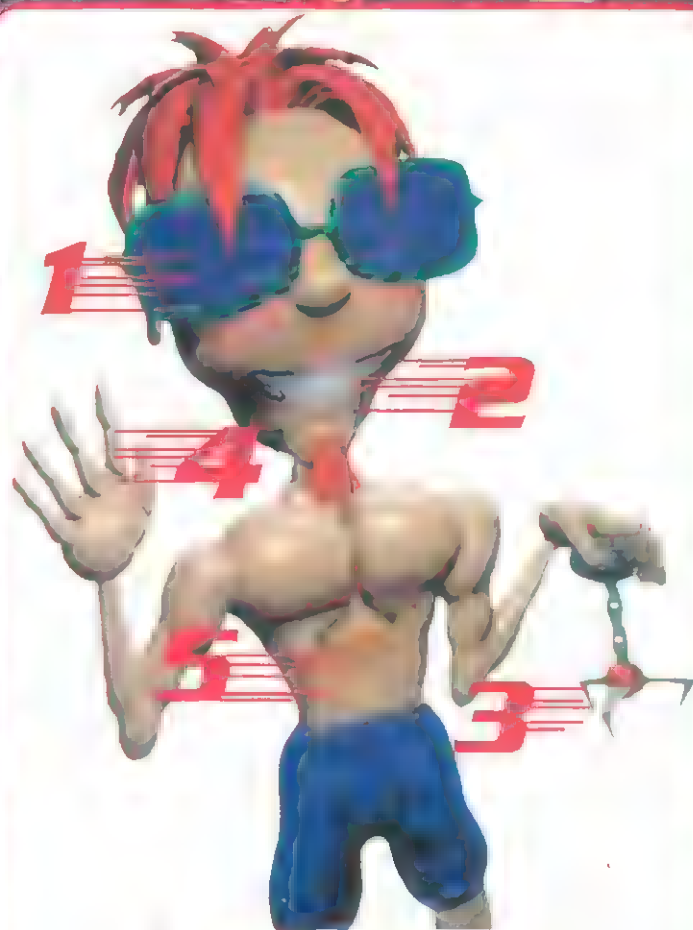
Paul Nystalux  
a főgonosz,  
Neutropolis  
zsarnok vezetője.



SAUL  
NYSTALUX



PAUL  
NYSTALUX



- 1 Vizsgálódni
- 2 Beszélgetni
- 3 Kinyitni
- 4 Tárgyakat felvenni
- 5 Tárgyakat használni

A stadionnál először is kapcsoljuk le a fo-  
...son...  
...A színpad közelében egy ládán egy  
...infra szemüveget találhatunk, ezzel már  
...mondtunk a...  
...látatunk keresztül), am a szemüvegben nincs  
...elem. Keresünk még a sötét  
...tárgyakat, majd fel...  
...szemüvegbe...  
...meg a vasrács...  
...visszaemlékszik, hol  
...támla el az agyát: a stá-  
...alatti laborban. Ha  
...visszaszeressük neki, se-  
...gítségével szembe tudunk  
...Paulal.

a tüzelő baltát vigyük el innen a földről. Ez-  
...zei...  
...ved...  
...sz...  
...ele a...  
...be, ...  
...tárolni.

**normality**

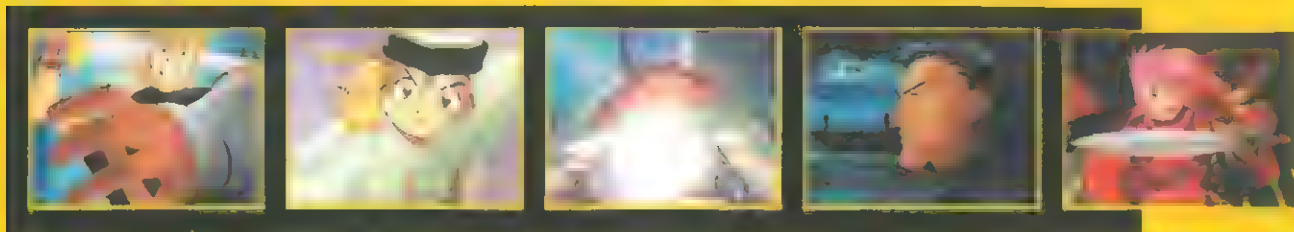
Kiadja: Gremlin Interactive

8MB RAM  
486DX2  
VGA/SVGA  
2X-CD ROM  
SB, SBPRO

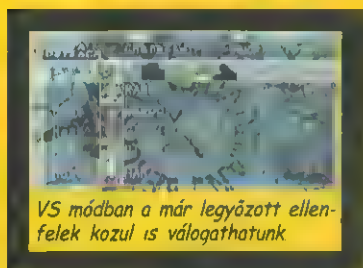
LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

**87%**





Amióta a következő generációs gépek betörték a piacra, egy-egy konzol tudását szinte kizárólag a 3D-s grafikai képességeivel, a megjeleníthető poligonok számával mérik. Saturnra is rengeteg jobbnál jobb 3D-s játék jelent már meg, s éppen ezért talán kevesen tudják, hogy a 32 bites



VS módban a már legyőzött ellenfelek közül is válogathatunk

konzolok közül a Saturn rendelkezik a legprofibb sprite kezelő rendszerrel, ami ugyebár a hagyományos 2D-s játékokhoz szükséges. Most azonban megtudhattuk mit is jelent ez: a Guardian Heroes grafikailag szinte már jobb, mint egy rajzfilm. A játékot készítő Treasure egyébként már nem ismeretlen a (volt) Megadrive-osok számára, hiszen olyan játékokat köszönhattunk nekik, mint a Gunstar Heroes, a Dynamite Headdy, vagy az Alien Soldier. Már ezek a 16 bites játékok is csúcs minőségűek voltak, el lehet tehát képzelni, mire voltak képesek a Saturn hardverlehetőségeivel. A játék már eleve egy Manga stílusú rajzfilmmel indul, ahol bemutatkoznak hőseink és néhány rosszfiú is, majd kétféle módon foghatunk neki a dolognak.

### STORY MODE

A történetes módban egyedül, vagy ketten indulhatunk, s négy szuperhős közül választhatunk. A négy hős teljesen eltérő tulajdonságokkal rendelkezik: Han például iszonyú testi erővel rendelkezik, ám csak egyféle varázslatot tud, míg Nicole-t választva szinte csakis a mágia támaszkodhatunk. Ginjiro egy rettenthetetlen ninja harcos, Randy pedig tulajdonképpen egy félénk fickó, ám mégis az egyik leghasználhatóbb: botjával nem csak nagyokat suhintani, hanem varázsolni is tud. A varázslatokat a játékban a Z-vel hívhatjuk elő, s ezek persze fogyasztják a varázserőnket. A varázslatokon kívül egyébként mindegyik karakternek még egyéb speciális mozgólatai is vannak, ezeket megtalálhatjuk a kézikönyvben. A játék oldalra scrollozódó pályákon folyik, többszintű scrollal, s maga az akció is közelebb-távolabb, összesen három szinten zajlik. Eseményekből pedig nem lesz hiány! Gyakran annyi ellenfél van a képernyőn, hogy a hatalmas tumultusban, a cikázó varázslatok között szem elől veszítjük a saját emberünket.

A játék alatt egy komplex történet bontakozik ki: hőseink nem csak aprítják az ellenfeleiket, hanem előtte beszélnek is velük, sőt, néhány helyen mi határozhatjuk meg, hogy merre folytatásuk az útjukat, tehát a játékmenet nem lineáris. A történet

fő váza persze rogzított, vagyis bizonyos találkozások mindenképp meg fognak történni, ám hogy mikor és hogyan, ez teljesen a mi döntésünk.

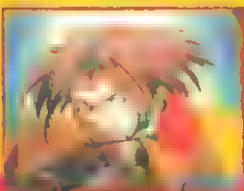
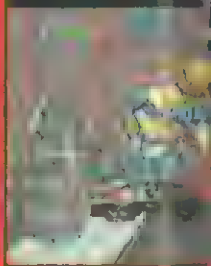
Han teljesen a mi döntésünk, hogy a játékban a k minden részlete ismerjük, jó néhány végig kell játszani, mindhárom nehézségi szinten. Mint láthatjuk, nem egy hagyományos "tíz pályán keresztül usd-vágd, nem apád, plusz egy megnyerés képernyő" stílusú anyagról van szó. A történet mondjuk elég sablonos: egy szuperhősokból álló csapat tagjaként az emberiség megmentése a cél. Gonosz varázslókkal, katonákkal, rablóbandákkal kell felvonnunk a harcot, a játék vége felé pedig már

# GUARDIAN HEROES

NEM CSAK A 3D-S AKCIÓJÁ

foldontúli lényekkel, sőt istenekkel kell halandóinknak megküzdeniük. A cselekmény egy nagy varázserőjű legendás kard körül bonyolódik, ennek a kardnak a tulajdonosa, egy feláldozott ősi harcos lesz a játékban a legnagyobb segítségünk. Őt a gép fogja irányítani, mi csak (az X segítségével) parancsokat adhatunk neki. A pályák végétével egy kis RPG elemet is vegyítettek a játék-

Ez aztán mintha emberünket jót a libe tráfára.



Az örrobotok lézerei igen veszélyesek.



Randyvel ilyen varázslatokat is bevetethetünk





Ime a találkozá-  
sunk az egyik  
földi istennel



Itt aztán tobzódnak a varázslatok,  
csak győzzük figyelemmel kísérni



Persze az ellenfeleink is  
tudnak néhány speckót.

Junk  
csak be-  
le: 45  
karak-  
ter kü-  
lonféle  
mozdu-  
latokkal,  
nem egy  
kozuluk  
több-  
féle va-  
rázslat-  
tal! Hát  
ilyen  
még  
tényleg  
nem  
volt.  
Már

# GUARDIAN HÉROKÉ A VILÁGI DES

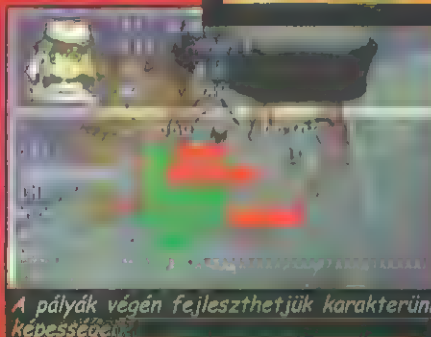
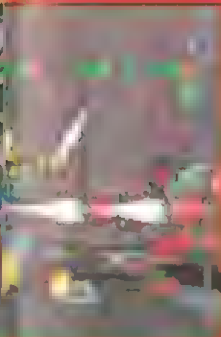
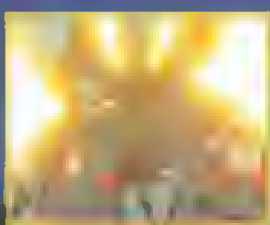
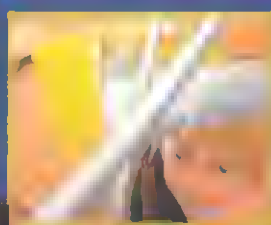
## VERSUS MODE

A Guardian Heroes tulajdonké-  
pen mondhatni két játék egy-  
ben, ugyanis a szenzációs tör-  
ténetes mód mellett, indulha-  
tunk egy csúcshíper egymás  
elleni küzdelemben akár hat

dig ne legyen elég a jóból, a vá-  
lasztható karakterek száma en-  
nél a módnál - nem ámtás: 45.  
Hogy hogyan lehetséges ez?  
Nos, választható például  
Randy kisnyula, Ed is, vala-  
mint a Story módban már

csak emiatt sem nyugodha-  
tunk meg addig, amíg a játék  
összes ellenfelével nem talál-  
koztunk.

A Guardian Heroes az egyik  
legszebb játék, ami valaha



A pályák végén fejleszthetjük karakterünk  
képességeit.

Kanont választva szereplőnek jónéhány  
"trükköt" bevetnénk.



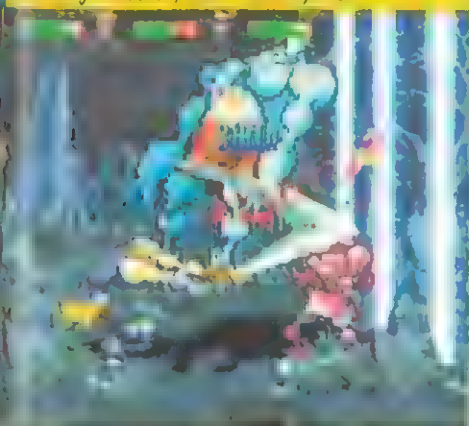
ba: teljesítményunktól függően  
növelhetjük karakterünk erős-  
ségét, ellenállását és egyéb ké-  
pességeit. Ha valahol egyébként  
abba kell hagynunk a játékot, aggo-  
dalomra semmi ok, ugyanis a gép  
automatikusan állást is ment.

harcos részvételével. Az igazi  
szenzáció pedig, hogy egy hat-  
játékos adapterrel akár  
mind a hat résztvevőt em-  
beri irányításra tehetjük.  
Hatan egymás ellen, ez már  
nem semmi! De hogy még min-

legyőzött összes ellenfél is.  
Igaz ezek között vannak telje-  
sen használhatatlanok, mint pél-  
dál az egyszerű civilek,  
de például az Egi Isten már  
elég kemény fickó, gyakorlatilag  
megsemmisíthetetlen. Gondol-

otthoni játékgépre készült.  
Gyönyörűsége több szinten  
scrollozó tájak, a játszható-  
ságot fokozó zoom effekt,  
látványos robbanások, cikázó léze-  
rek és egyéb grafikai effektu-  
sok: szinte nem is lehet ennél  
többet elképzelni. A játék alatt  
hangulatos zenék szólnak köz-  
vetlenül a CD-ről, s csupán  
egy dolgot hiányoltam: a párbe-  
szédek csak szövegesen van-  
nak kiírva, ennyit igazán ledi-  
gizhettek volna. Ettől függet-  
lenül szuper az anyag, ezt elhi-  
hetitek!

A programozók mindenre gondoltak az energia-  
csíkok mellett ugyanúgy mozognak az ellenfeleink  
mint a játéktéren, csak lekicsinyítve



Az egyszerű kék lovagok nem jelentenek problémát

Kiadja:  
Sega

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZÁVATÓSÁG  
ZENEBONA

Egyetlen játék  
amelyet mindenki szeret

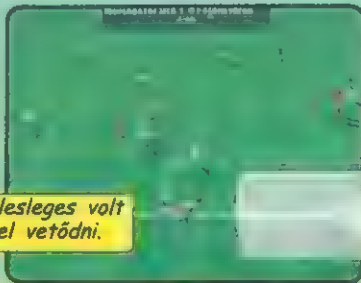
93%



Ezt nem kellett volna. Hét-hét éve még lenyelték azt a vásárlók, ha egy hangzatos címmel, esetleg egy nagyobb "kaliberű" eseményhez kapcsolódóan megjelent egy gyenge játék, esetleg még meg is vásárolták, de azoknak a napoknak már vége. Ma, amikor minden héten megjelenik egy, elődelhez képest forradalmi újításokat tartalmazó játékok, egy Kick Off 96 már szinte szégyen. Lássuk csak, miért is mandem mindezt.

### A POZITÍVUMOK

A játékokban minden benne van, amit eddig megszokhattunk. Mivel a játék az Euro 96 bajnokságra íródott, természetesen annak eseményeit, legalábbis a csoportbeosztásokat megtalálhatjuk. Ezenkívül lehetőségünk van egyéb ligákat is szabadon összeállítani, ahol maximum két emberi játékos mérheti össze tudását a számítógép irányította csapatokkal. Itt előre és hátra tekinthetünk a meccsek között, megnézhetjük őket, vagy ha csapatunk is részt vesz, le is játszhatjuk azokat (ha ilyenkor is a megtekintést választjuk, később már nem vehetünk aktívan részt az irányításban!). A ligákba Európa összes országának csapatát benevezhetjük, úgy a válogatottakat, mint a nemzeti bajnokságok csapatait (például a Dinamo Tiranát). Az egyes csapatok melletti számok annak rangsorolását jelenti egy képzeletbeli számgynyesen, ahol az egyes a legerősebb, ideális, csak elméleti sikon létező csapatot jelenti. A rangsorban egyes értékek többször is szerepelhetnek, tehát nem csak egy 13-as erősségű csapat van, hanem több is (e szint körül található egyébként a Manchester United, Ajax Amsterdam és így tovább, úgyhogy a Fradi 35 körüli besorolása igen hízelgőnek tekinthető). Játshatunk tét nélkül, barátságos meccsokat is (itt a vendéglátó ország stadionjának igen szép fotóját is megnézhetjük), valamint természetesen gyakorolhatunk is, ellenfelek nélkül. Összeállíthatunk "Álom-csapatokat" is, országokként vagy "All-star" jelleggel Európa legjobbjaiból.



Erre bizony felesleges volt ilyen nagy hévvel vetődni.



Esküszöm olyan, mint a Sensi Soccer. Hát nem?

### A NEGATÍVUMOK

Na ez az. A játék mindent tartalmaz, amit elődei, de semmiel sem többet. Mindez leginkább magukon a focimeccsekben látszik. A négy kamerabeállítás lehetőség manapság már igen kevés, bár azokról jól követhető az akció, ezt meg kell hagyni. Működés csak azért ám, mert igen magasról mutatják a pályát, amin akkora emberek futkosnak, hogy szó szerint alig látszanak a zöld gyepen. Szerencsére nevük a fejük felett lebeg, mivel a más sportjátékokra jellemző, egyéni fejű, hajszíni, arcú játékosok itt szinte egyáltalán nem jelennek meg. A játék készítői szerint a játékosok 8000 animációs fázist képesek bemutatni, ami játék közben (ha kiguvadt szemmel bámuljuk a képernyőt) talán látható is, de egyes helyzetekben kifejezetten idegesítő. Ilyen például a kaposkirágás, amikor emberünk nagyjából fél percre oroszkodik fél térdre, onnantól megfontoltan a labdát, egyenesedik ki, sőt a megfelelő pontra, lehelyezi a labdát, hátulról, nekifut és végre rúg. A másik furcsaság az az kapcsolatban az, hogy ha már annyit bibelődtek a különböző mozdulatok kialakításával, miért pont a gól utáni ünneplésre nem maradt idejük? Embereink ugyanis csak úgy tudnak

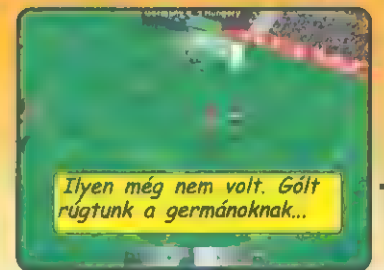


Korai az öröm. Ez bizony les!

örülni, hogy mezüket a fejükre húzva rohagnak. Se egy szaltó, se egy kis "densz", semmi. A hangok talán javíthatók volna valamit a dol-



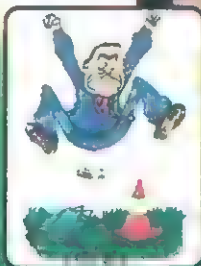
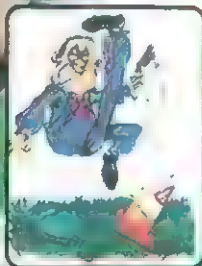
Két és fél perc és még nem kaptunk gólt? Csoda!



Ilyen még nem volt. Gólt rúgtunk a germánoknak...

# KICK OFF 96

EGY ERŐTLEN PRÓBÁLNOZÁS A VILÁGBAJNOKSÁG JEGYÉBEN!



gon, hiszen ha már a grafika nem ragad megéval, legalább a közönség moraja lehetne még élethűbb. Lehet, hogy kicsit sokat akarok, de igen hasznos lehetett volna, ha mondjuk a csapatok nevét erőltetnek a nézők. Hogy mindez igen sok winchestert helyet foglalna? Na igen, akkor ezt hallgassátok meg: a játék 58, azaz ötven Mbyte helyet foglal, ami teljes mértékben elfogadhatatlan.

A játékot csak azoknak ajánlom, akik még soha nem láttak fociprogramot, vagy fanatikusán gyűjtik a jelentősebb sportesemények alkalmából megjelenő játékokat.

kick off 96
Kiadja: ANCO

PC: 8MB RAM, 486/66, SVGA, CD, SB

71%



# A SEGA TERNYERÉSE PC-N!

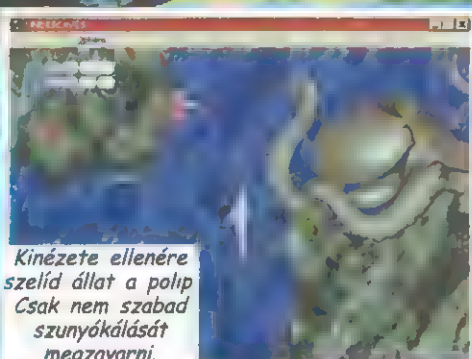


## THE DOLPHIN

**TÖRTÉ-  
NET**  
A SEGA

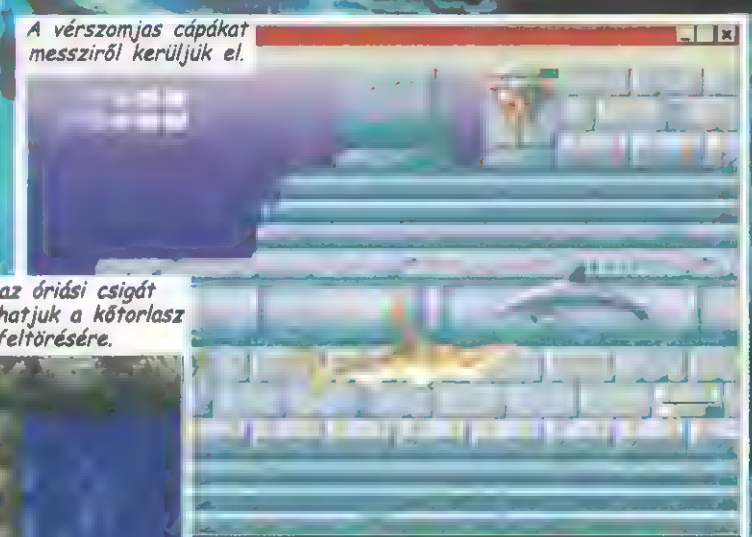
**Levegőkészte-**

A játékot a magyar ki-  
letőségű Növotrade  
fejlesztette: a magyarságbudatunk ko-  
moly háttérvergetést kap tehát. Windows



*Kinézete ellenére  
szelíd állat a polip  
Csak nem szabad  
szunyókálását  
megzavarni.*

A játékot a magyar ki-  
letőségű Növotrade  
fejlesztette: a magyarságbudatunk ko-  
moly háttérvergetést kap tehát. Windows

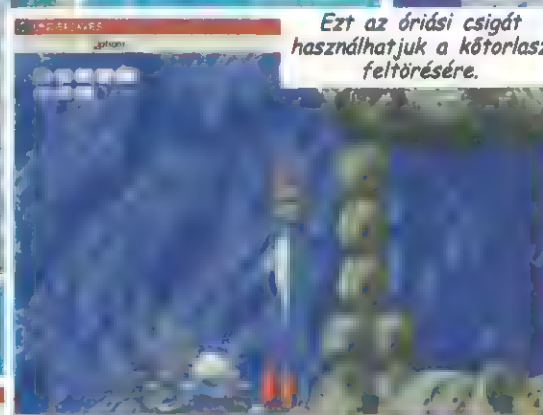


*A vérszomjas cápákat  
messziről kerüljük el.*

A játékot a magyar ki-  
letőségű Növotrade  
fejlesztette: a magyarságbudatunk ko-  
moly háttérvergetést kap tehát. Windows



*A legtöbb logikai felad-  
vánnyal megtömött szint:  
az elsüllyedt város*



*Ezt az óriási csigát  
használjuk a kőtorlasz  
feltörésére.*

alá íródott (Win3.1 vagy Win95) és érdekese-  
sége, hogy csak Pentium pro-  
cesszorral fel-  
szerelt gépen  
fut. A szintet fel-  
egy tenékbetűgás-  
sal. Egy új korszak  
előhírnöke, hiszen  
hasznosnak válna  
mire való játék  
Pentium-s erőmü-  
veken mozdul meg  
istenigazán, de  
mennyire konkrétan  
eljárunk az a dobo-  
zon vágják a ké-  
pembe a "CSAK  
PENTIUMON FÜT"  
feliratot. Játékosok  
melakbba vagy tel-  
jes képernyőn is,



*Immáron kettesben. A  
csillagfűzőr a kivezető  
utat tőri előttünk.*

utvesztőkkel. Aha!  
... talán  
vábbjutni, mert egy  
kőcímás az utunkat  
állja, ott kell lenni  
közében egy  
... sluk... vagy egy kő-  
csigának, kagylónak, amivel felpattint-  
... a kőtorlasz. A kőcímás... kőcímás...

*A térképen minden fontos  
tereptárgy jelölve van.*



kezdetesen felépített pályák átláthatók  
... ügyességgel vég...  
valamennyi szint. Egyedül kifogást a  
meg nem túl széles körben elterjedt  
Pentium minimalkonfiguráció miatt  
hozhatok fel. Látszik, hogy elsősorban  
... az egyelőre 486-esekkel operáló  
gyar piacra szánták.

**Kiadja:**  
Sega

PC: P50, 8MB RAM, (S)VGA, CD, SB

**88%**



# MEKELT LÁPOK

Mint ígértük, ebben a számunkban a konzolok kódhegyeket kapnak. Kezdjük rögtön az olvasói kódokkal! A Mortal Kombat továbbra is nagy népszerűségnek örvend, ezúttal Ceglédi Mártonól és a Szolnoki Megamenek (TM)-től kapunk hozzá pár tippet. Mint írják, azért ragadtak tollat, mert unják, hogy általában már több hónapja ismert kódokat közlünk.

Két oka van annak, hogy az ő levelüket most mégsem teljes egészében közöljük le: egyrészt nem vagyunk írásszakértők, másrészt az össze-vissza papírra vetett mondatokból néhol nem tudtuk kihámozni a lényegét, s úgy tűnik mi is olyan tökkeltűtött "hülye gyerekek" vagyunk, mint amilyenekről a levelükben beszéltek, ugyanis fogalmunk sincs, hogy mi fog történni az MK3-ban amikor "Kabal bepörög, és Motaro leesik...". Sajnos fél mondatokból nem értjük meg egymást, tehát ezúton hívjuk fel mindenki figyelmét, hogy aki kódokkal akar segíteni minket, az világosan, magyarul, kerek mondatokban fogalmazzon. Nos, akkor következzenek azok, amiket sikerült a levelükből kihalálizni:

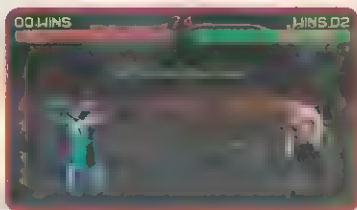
## MORTAL KOMBAT 2 (ARCADE)

A savba ütés után rögtön húzzuk le a kart, így miután az ipse kidugta a fejét a savból, megszólal egy hang: Aaa!

## MORTAL KOMBAT 2 (MEGADRIVE/ARCADE)



Legyünk Shang Tsunggal, és menjünk közel az ellenfélhez. Változzunk át Sub Zerová, aztán kezdjük kihúzogatni az ellenfelünk lábát, de EGYSZER várjuk meg, amíg főláll. Kivégzőskor fagyasszuk le, majd amikor Shang Tsung visszaváltozik, változzunk át Kung Laová, és csináljunk fejlevágást.



Arcade gépen hasonlóan kell ezt csinálni, csak Sub Zerová elég a kivégzőskor átváltozni, és aztán ne Kung Laová, hanem Jaxé változzunk, és fej-szétcsapást csináljunk.

A Szolnoki Megamen (TM)-ek azonban nem csak Mortalozni szoktak:

## PUGGSY (MEGADRIVE)

Néhány kód:  
040 753 100  
654 736 561  
633 117 114

## SUPER MONACO 6P (MEGADRIVE)

A megnyerés megnézéséhez a kód: SENNR vagy CHAMPION

## UNIVERSAL SOLDIER (MEGADRIVE)

1-2 CHSGM	3-1 PKSND
1-3 MKSNS	3-2 CUBPM
2-1 SGGBY	3-3 SFTNP
2-2 JLGPH	4-1 CMUOG
2-3 JDRSD	4-2 BYTCM

## ECCO THE DOLPHIN (MEGADRIVE)

A "NEXT LEVEL" képernyőn tartuk lenyomva az A-t és a START-ot. A játék megáll, majd ha továbbengedjük, Ecco sérthetetlen lesz.

## TOEJAM AND EARL 2 - PANIC ON FUNKOTRON (MEGADRIVE)

Pályakódok:  
3- UYJ2KE-VL913  
5- UY8KEW51UQ7  
7- M-Y2216IU187  
9- PJFL3HWD1Q7  
11- UYJLCCB1NUQ-

13- NKYLHC8FJT-R  
15- TIKLCHY72!Q2

## SMASH TV (SNES)

Az OPTIONS-ben nyomjuk meg sorban a JOBBRA, FEL, LE irányokat, és a felső bal és jobb tűzgombokat. Ezután indítsuk el a játékot, és válogathatunk a pályák között. Ha a játék nehézségének a beállítása közben benyomjuk a FEL+L+R-t, akkor 7 életet és continue-t kapunk.

## PANZER DRAGON 2 (SATURN)



Gugolya Róbert Tiszaföldváról küldte be a következő kódot: ha el akarjuk veszíteni a sárkányunkat játék közben, tartuk lenyomva a felső L és R gombokat, majd nyomjuk le egyszerre az A+B+C-t.

A következő pályakódokat Rigó Balázs, salgótarjáni olvasónk küldte be:

## TOM ÉS JERRY (GAMEBOY)

4: SZIU, SAJT, SERLEG, ÓRA  
8: -, ÓRA, SERLEG, SZIU  
10: MACSKA, SZIU, -, SERLEG

## TRUE LIES (GAMEBOY)

RSSHLS  
OFFCSS

## POWER RANGERS (SNES)

1- 8001	5- 1070
2- 3847	6- 8624
3- 5113	7- 2596
4- 3984	

## GARFIELD CAUGHT IN THE ACT (MEGADRIVE)

A Garfield pályakódokat Nagy Kristófnak köszönhetjük Bajáról.

0- GUMICSIRKE, MACKÓ, NAGYMAMA  
1- NAGYMAMA, GARFIELD, ODIE  
2- MACKÓ, JON, GUMICSIRKE  
3- JON, MACKÓ, HELENA  
4- ODIE, HELENA, JON  
5- NAGYMAMA, MACKÓ, GARFIELD  
6- ODIE, ODIE, HELENA

## RAYMAN (PLAYSTATION)

Ezzel a frankó kóddal meg lesz minden Electoon, megverekedhetünk Mr. Darkkal, és 99 élet áll a rendelkezésünkre: 04ZKUSW9KO

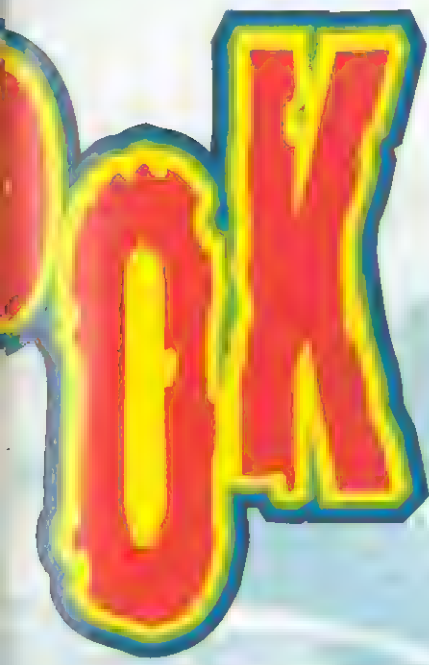
## BATMAN & ROBIN (SEGA CD)

Bárhol a játékban pauszálunk, majd adjuk be a B, A, LE, B, A, LE, BAL, FEL, C kombinációt. Ha jól csináltuk, egy átvevőjeleten következik, és máris a következő pályán leszünk.

## DESTRUCTION DERBY (PLAYSTATION)

Válasszuk ki a Wreckin' Racinget, majd a Championshipet, s nevünknek azt írjuk be, hogy: NPLAYERS. Most menjünk vissza a Wreckin' Racinghez, de ezúttal a Race Practice-t válasszuk. Ha minden igaz, ezután beállíthatjuk az ellenfeleink számát. Hasonlóképpen a nevünknek írjuk be a következő kódokat: REFLECT! - a titkos Ruined Monastery pályá.



**LOADED (PLAYSTATION)**

Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1+L2 gombokat tíz másodpercig. Ezután továbbra is tartsuk ezeket lenyomva, és adjuk be a következő kombinációkat:

Muníció: LE, JOBB, KOR, BAL, JOBB, KOR.

Tűzerő: LE, JOBB, LE, JOBB, HÁROMSZÖG.

Életerő: JOBB, JOBB, BAL, LE, LE, FEL, HÁROMSZÖG, KOR.

A kódok hatására az Ammo, a Power és a Health opciók fognak megjelenni a PAUSE menüben, és rájuk állva maximálhatjuk a muníciókat, a fegyverünk tűzerőjét, illetve az energiánkat.

**ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (ARCADE)**

A következő Ultimate Combat Kódokkal (a Game Over képernyőn) az eredeti Sub-Zero-t, Mileenát és a titkos ninját, Ermacot csálhatjuk elő.

Sub-Zero: 81835-81835

Mileena: 22264-22264

Ermac: 12344-44321

Ha Ermac aktivizálva van, Shang Tsung is fel tudja öltetni az alakját, a kombináció: LE, LE, FEL, NAGY RUGÁS.

**NOVASTORM (PLAYSTATION)**

Érjunk el egy jobb eredményt, és a nevünknek az írjuk be, hogy TWIRLY plusz még egy szóközt. Nyomjunk egy Startot, és a főmenüben máris megpillanthatjuk a pályaválasztás ikonját.

Maximum üzemanyag és páncélzat: BAL, NÉGYZET (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KOR, LE, H, HÁROMSZÖG (3X), KOR.

Sérthetetlenség: BAL, HÁROMSZÖG (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KOR, LE, H, HÁROMSZÖG (3X), NÉGYZET.

**RAIDEN PROJECT (PLAYSTATION)**

Küldetés választás: menjünk a SETTINGS menübe, azon belül pedig a DIFFICULTY menübe, s ott tartsuk lenyomva az R1, R2, L1, L2 gombokat, és nyomjunk START-ot.

16 credit: a második irányítót használva rakjuk a credit limitet 9-re, és indítsuk el a játékot. Amikor a játék elindul, nyomjunk START-ot az egyes irányítón, majd hagyjuk a kettes játékost felrobbanni. Ha lepauszáljuk a játékot, már láthatjuk is, hogy 16 creditünk lett.

**TWISTED METAL (PLAYSTATION)**

Néhány kód, hogy még élvezetesebb legyen a játék:

Órók lőszer: HÁROMSZÖG, SZÓKÖZ, NÉGYZET, KOR, KOR.

Helikopter nézet: KOR, KOR, HÁROMSZÖG, H, SZÓKÖZ.

Harc a sajátjaink ellen: HÁROMSZÖG, H, KOR, NÉGYZET, HÁROMSZÖG.

Órók energia: NÉGYZET, HÁROMSZÖG, H, SZÓKÖZ, KOR.

A nagy küzdelem: NÉGYZET, HÁROMSZÖG, KOR, NÉGYZET, NÉGYZET.

**WIPEOUT (PLAYSTATION)**

A titkos Firestar pálya előhívása: álljunk rá a one player felíratra, és tartsuk lenyomva a L1, R1, JOBB, START,



**!MONKEY!** - öt darab 360 fokos pördülés után egy majom kezd rohagálni a pályán, s ahányszor nekimegyünk, 50 pont a jutalmunk.

**DERBYMAN** - a többi versenyző füstolni fog.

**VIEWPOINT (PLAYSTATION)**

Pályakódok:

- |          |          |
|----------|----------|
| 1-1: CGG | 4-1: KCK |
| 1-2: CLL | 4-2: KKC |
| 1-3: CRR | 4-3: KNG |
| 2-1: FCF | 4-4: KTL |
| 2-2: FHF | 5-1: MCM |
| 2-3: FMK | 5-2: MHH |
| 3-1: HCH | 6-1: PCP |
| 3-2: HHC | 6-2: PHK |
| 3-3: NMH | 6-3: PPC |

A következő cheateket pauzálás után vigyük be:

Sérthetetlenség: NÉGYZET, NÉGYZET, KOR, KOR, HÁROMSZÖG, H, NÉGYZET, FEL, FEL, LE, LE, L1, R1, SELECT.

Pályaléptetés: NÉGYZET, KOR, HÁROMSZÖG, JOBB, BAL, LE, R1, L2, R2, L1.

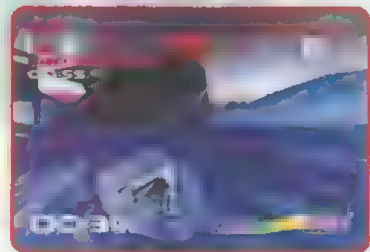
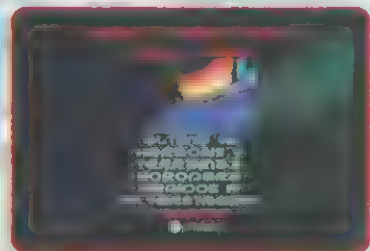
**TOH SHIN DEN S (SATURN)**

A Saturn változatban egy jópofa do-loggal próbálkozhatunk: ha a címképernyőről a felső két gombot benyomva indulunk, a játékban a karaktereinknek óriási vízfejű lesz.

**AGILE WARRIOR (PLAYSTATION)**

Játék közben pauzáljunk és úgy vigyük be az alábbi kódokat:

Maximum fegyverzet: BAL, NÉGYZET (4X), FEL, HÁROMSZÖG (3X), JOBB, KOR, LE, H, R1 (4X), L1 (4X), R2 (4X), L2 (4X).



NÉGYZET, KOR, H gombokat. Ha így a Time Trialre, vagy a Single Race-re megyünk, máris választható a rejtett pálya.

**SEGA RALLY (SATURN)**

A Lake Side pálya kiválasztását már leközlöttük, most íme a rejtett Lancia Stratos aktivizálásának módja, amit a főmenünél kell bevennünk: H, V, Z, V, H. A Stratos kiválasztása gyakorló ellenfélnek: a pályaválasztásnál tartsuk lenyomva a Z-t, majd C-vel válasszunk, a Z-t pedig majd csak a verseny indulásakor engedjük fel.

**Tukor mód:**

Arcade módban: a Select Game képernyőn a választás (C-vel) közben tartsuk lenyomva az Y-t.

Time Attack vagy 2játékos módban: a pályaválasztás közben nyomjuk az Y-t.

Kamera zoomolása a visszajátszásnál

TV-s perspektívából nézve a versenyt tartsuk lenyomva a Z-t és a LE irányt, így az L és az R gombokkal tudunk közelíteni-távolítani.

Profi versenyző a ghost módban:

A ghost módban ugyebár mindig - a gép bekapcsolása óta - a legjobb időt futott kocsi szellemképét láthatjuk, ám egy cheat segítségével ezt felvált-hatjuk a játék készítőinek a legeredményesebb futamával. Nagyon nehéz utolérni, ám nem lehetetlen, és sokat tanulhatunk tőle. Az előhívásához mind-össze annyit kell tennünk, hogy amikor a Time Attack-nél a körök számát adhatjuk meg, a választás közben az X-et és a Z-t lenyomva tartsuk.

**SHINOBI X (SATURN)**

999 shuriken: az options képernyőn álljunk rá a SHURIKENS-re, és a felső gombokat nyomva tartva adjuk be a C, A, B kombinációt.

99 élet: a főmenüben a GAME START-ot felgyújtva vigyük be a következőket: A, Z, B, Y, C, X, START. 0 élet: szintén a GAME START-ra álljunk, majd a kombináció: A, B, C, B, A, START.

Az összes FM Video megnézése: az intro alatt adjuk be a következőket: C, X, B, Y, A, Z, START. Így az összes átvezető képsort megnézhetjük, közben a START-tal léptethetünk.

**ASTAL (SATURN)**

Sérthetetlenség: a játék alatt pauzáljunk, és vigyük be a következő kódot: FEL, Y, BAL, A, LE, B, JOBB, C. Ezt minden pályán meg kell ismételni.

**NHL'96 (SNES)**

Kapcsoljuk be a gépet, majd várjuk meg, amíg lefut az intro, és megjelenik a címképernyő. Amikor a stáblista elkezd scrollozódni, tartsuk lenyomva a SELECT-et, és gyorsan nyomkodjuk az L-t és az R-t. Nyomjunk START-ot, így amikor a GAME SETUP képernyő bejön, a "K-Rog" szót kell hallanunk, és négy rejtett csapat közül választhatunk.

**MYST (SATURN)**

Amikor a címképernyő feltűnik, tartsuk benyomva a felső két gombot, és nyomjuk le a START-ot és az R-t egyszerre. Ügykedésünk hatására végignézhethetjük, hogyan készült a Myst.

**WILD GUNS (SNES)**

A szereplőválasztásnál nyomjuk le a következőket: R, A, R, A, B, B, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Ekkor egy hangot is kell hallanunk, majd kiválasztva a szereplőnket a kezdőszintet átlagorhatjuk.



# GINKELT LAPOK

V2.0.

## DUNE II TIPPEK 40 PONTBA GYÚJTVE + A LEGFORRÓBB PC TRÜKKÖK

### ELŐCSATÁROZÁS

1. Az I. és II. szint feladata a terménybegyűjtés. Ezekben csak erre koncentráljunk.
2. Az I. szinten az ellenség robotgatásai nem befolyásolják az eredményt.
3. A II. szinten érdemes 3 refinery-t építenünk. Gyorsabb lesz a begyűjtés, és nem kell sílót építenünk. Az ellenséges támadásokat épületjavítással kompenzáljuk. A munkába induló és onnan hazatérő harverek mellékesen eltaposhatják az ostromló gyalogosokat.

### ÉPÍTÉS BÁTISTI

4. Az építés megkezdése előtt küldjünk egy-egy egységet a legközelebbi sarokba. Mire a refinery-k elkészülnek, minden bizonnyal lesz már fűszermező is.

5. Rögtön két refinery-t építsünk Időt nyerünk! A radar ráér a második menetre is, amikor a harverek visszajönnek.
6. A bázis kiépítését úgy végezzük, hogy akkor is tudjon védekezni, ha éppen nem vagyunk ott.
7. A játék elején számíthatunk ellenséges desszantra, amit a bázisunk mögé raknak le. Ezért már az elején a főtámadással ellenkező oldalon is hagyjunk némi erőt (kb. az erőink negyedét, ötödét).
8. A nehézippgyártó üzem /Heavy Factory/ és javítóműhely kedvező célpontja az ellenségnek. Ezek ne csak távolabb legyenek a fő arcvonaltól, de gondoskodjunk a védelmükről is /tank + áru/.
9. Ne legyen elzárt üres mezőnk. Ez főként a refinery, a gyárak és a starport mellett okoz problémát, ha egy járművünk pl. egy harver a refinery-ről bemegy, és onnan nem

- hozható ki. Ha mégis lesz ilyen, sürgősen építsünk rá falat. /Wall/
10. A közeli hegyet lehetőleg kerítsük be. Az ellenséges gyalogságot nehéz onnan kiírtani. A mi gyalogságunk számára viszont ideális hely.
11. A starportban való vásárlás olcsóbb a gyártásnál. Ha az árak nem megfelelőek, akkor újra klikkeljünk. Egyébként a gyártási ár 50 és 160 %-a között kaphatók a járművek.
12. A vásárolt, vagy legyártott rakétavetőket /Missile Tank/ a bázistól távolabb egy sziklán helyezük el, ahol nem zabálja fel a Worm, nem támadja meg az ellenség, és főként ők, lelkesedésükben nem lövik szét a bázisunkat.
13. A biztonság okáért mindig sziklán tároljuk a járműveinket.
14. A VII. szinten légitámadás várható. Ellene 4-6 rakétaágyú nyújt

védelmet. A megtámadott épületeket azonnal ki kell javítanunk. Erre kb. 300 creditet tartalékoljunk.

### KUTASD FEL AZ ELLENSÉGET!

15. Ha kiépítettük a bázisunkat, "keretezzük be" a térképet. Egy-egy olcsóbb járművünk /Trike, Quad/ menjen az általunk birtokolt két sarokból a másik kettőbe, majd a kettő közötti területet derítsék fel. Ha az általuk húzott egyenes vonal valahol kipúposodik, vagy sziget képződik mellette, ott az ellenség. Persze közben találhat fűszermezőt is.
16. Ha fűszerforrást találunk, lövünk bele, mielőtt még valamelyik járművünk felrobban rajta.
17. Érdemes néhány páncélausót feláldozni az ellenséges bázis felderítésére. Az ágyúik elhelyezése és a yard helye a legfontosabb. Figyeljük meg az egyes területeket védő járműveik elhelyezését is.

### KERÜLD AZ ELLENSÉG MÖGÉ!

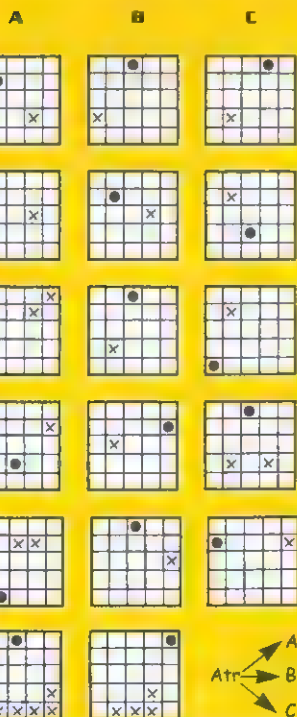
18. A felderített bázisnak keressük meg a leggyengébb pontját. Ott igyekezzünk lejutni a lehető legmélyebbre /a térkép széléig/.
19. A behatolás előtt hatástalanítsuk a területet védő járműveit is.
20. A hatástalanítás egyik módja a kicsalogatás. Egy rakétavetőnk rálő, majd sürgősen visszavonul. Mi két-háromszoros túlerővel lesben állunk. Lehet, hogy ezt a csalit többször is meg kell ismételni.
21. Ha találunk, vagy megtisztítottunk egy olyan sziklarészt, amely a bázisával összefügg, és ágyúval nem tudja belőni, vigyunk oda egy MCV-t, építsünk egy yardot és rakjunk le feléje lapokat. Ezzel egy-

• = saját egység  
x = ellenséges egység  
A keret melletti bázis általában nem éri el a térkép szélét

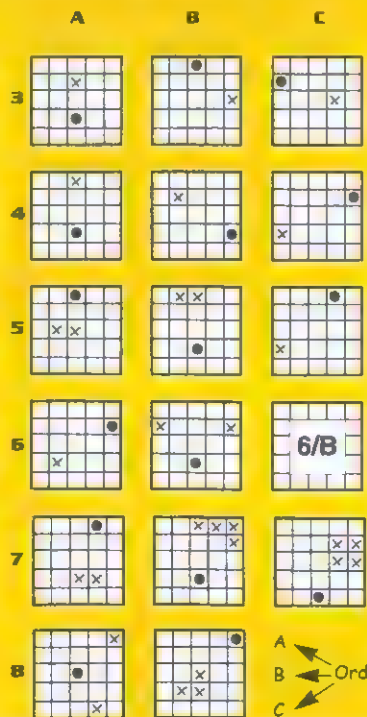
Hark  
A B C

Az A,B,C jelzések az óramutató járásával egyeznek meg

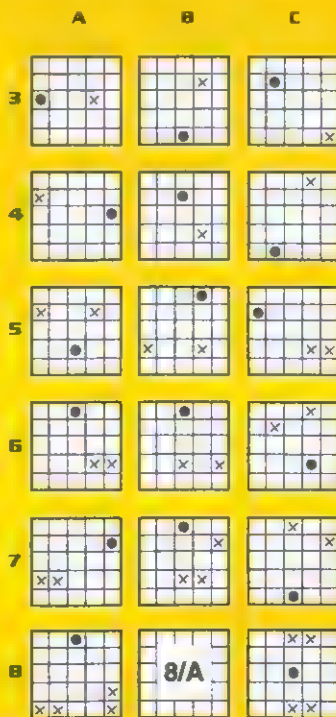
### ATREIDES



### ORDOS



### HARKONNEN





részt felderíthetjük az ellenséges bázist, másrészt a lapokara elhelyezett rakétaágyúkkal több járművet is megsemmisíthetjük.

22. A beépüléshez tartalékoljunk 1500-2000 creditet, mert az ágyúkat folyamatosan kell javítanunk.

23. A beépülést érdemes rakéta-vetővel kombinálni. Ez az ellenséges lapok és épületek szétlövésével utat nyit a további lapok lerakásához.

24. A yardunk védelmére célszerű egy ágyút tenni, mert az rögtön felkelti az ellenséges járművek érdeklődését. Az energiapótlásra építsünk szélmotort, s ha van elég helyünk és pénzünk, /és elég szemtelenek is vagyunk/ egy javítóműhelyt is.

25. Gyakran az ellenség háta mögött van fűszermező. Kerülve hozzunk ide harvereket. A "legeltetés" azonban odafigyelést kíván, mert a teli harver elindul haza az ellenséges bázison keresztül, ahol szétlövik. Ezért a teli harvereket külsőre a térkép szélére, onnan kerülve hozza

### BÉNYTSD MEG!

26. Szervezzünk egy csoportot /3 tank + 3 rakétavető/, s ezzel pusztítsuk el az ellenséges yardot.

27. Amennyiben az ellenséges harver az ágyúinak a hatósugarán kívül leget, állítsunk rá két tankot, páncélautót, hogy még a feltöltődése előtt lőjék szét. Hamarosan tapasztalhatjuk az ellenséges aktivitás csökkentését. Rakétavetővel rakétaágyút úgy célszerű kilőni, hogy a rakétavetőt attackra állítva elindítjuk, majd move-ra állítjuk, és vele párhuzamosan haladunk a kurzorral. A lövés pillanatában klikkelünk, mire a járművünk 90 fokban kitér. Ha időben nyomjuk meg az egér gombját, az ágyú nem lő vissza, hagyjuk ott a rakétavetőnket, sőt segítséget is hozhatunk.

30. A támadáskor ügyeljünk arra, hogy ne kerüljünk be egy másik ágyú hatáskörébe.

31. Ha ellenséges járművet támadunk meg, legyünk mindig túl-erőben.

32. A lesérült járműveinket küldjük vissza javításra. A hiányukat a tartalékból pótoljuk /ha van/.

33. Ha ellenséges járművet üldözünk, vigyázzunk arra, hogy ne kerüljünk be az ellenséges bázis ágyúinak a hatáskörébe. Ha minket üldöznek, lehetőleg az ágyúink felé meneküljünk.

34. Ellenséges rakétavetőt tankkal, vagy páncélautóval úgy támadunk, hogy közvetlenül mellé megyünk közelre nem tud löni.

35. Az ellenséges bázis elpusztításánál a yard után lőjük szét a silót és a refinery-t, hogy ne legyen pénze /bár érdekes módon mindig van némi dugi pénze/, majd a lak-tanyákat és a gyárakat. A szél-motor és a radar már nem lesz veszélyes.

36. Ha MCV-vel nem tudunk beépülni, és szét tudnánk löni egy

szélmotort, vagy gyárat, amikor már vörös lesz az állapotmutatója, akkor egy gyalogosunk elfoglalhatja. Ezután már melléje lerakhatunk lapot, és építhetünk

### ARASS A GYŐZELEM ELŐTT

37. A harc a fűszerért folyik. Ha megbénult az ellenség, az utolsó épületeit ne lőjük szét, hanem gyűjtsük be a termést. Ez nagyon unalmas, de megemelkedik a teljesítményünkért kapott pontok száma.

38. Ha kevés a silónk, és a harchoz még szükségünk lesz pénzre, a fűszer a harverekben is tárolható, de pontot csak a feldolgozottakért kapunk.

### ÉS MÉG...

39. Az Ordos család nem tud /AMIGAN/ rakétavetőt gyártani, viszont a VII. szinten nem kapnak légitámadást. Az általuk felfröcskolt, bezöldített járműveket /ha mi vagyunk ökl/, amíg zöldek, használhatjuk.

40. Nehézsége csak a Harkonnen családnak van. A III. szinten a quadokkal kombinálva igen hatásosak

Ha neki mersz vágni a IX. szintnek, ne építs egymás mellé épületeket, gyorsan szerezz be egy MCV-t, mert szétlövik a yardodat, és még sok kellemetlen meglepetés érhet, míg a hármas koalíció öt yardjának szétlövése után, a többivel is megbirkózol.

### DUKE NUKEM 3D

Kiss Istvántól Budapestről tök jópofa levelet kaptunk, aminek a végén még egy kis Duke Nukem 3D csemege is volt. Talált 4 titkos pályát:



Az első: az első világ 4. pályáján van. A legvégén, amikor a csatorna nagyon gyorsan sodor a kijáratához, út közben van egy repesés a falon. Egy gránátot beleeresztve már szabad is az út. Itt egy földalatti rakétakilövő bázisra juttok.



A második: a második világ 5. pályáján található. A végén, miután a hologramnál kinyírtuk a két nagy

dogót, a plafontól kábé fél méterrel lejjebb van egy gomb, amibe belelőve kinyílik egy titkos ajtó a terem oldalán. Ezen a pályán egy hatalmas futószalagra kerülünk rá. István szerint ez a játék legjobb pályája.

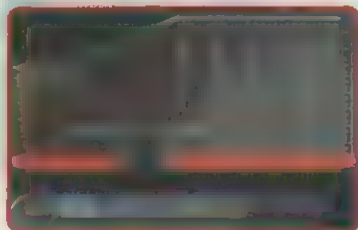
A harmadik: a harmadik világ 5. pályáján van a filmstúdióban. A hatalmas radar mellett a raklámtábla legalsó betűjét megnyomva egy ajtó nyílik meg mellettük.

Utolsó az utolsó: a Hotel Hell pályán található a főszórnny előtt. A pályán van egy medence, amibe víz-esés ömlik. A víz-esésbe ugorva elteleportálódunk egy másik helyszínre, ahol a pálmákat felégetve tudjuk lecsapni a titkos pálya bejáratát.

István még két trükköt is elárult: a második főnököt, Overlordot úgy lehet hiba nélkül bármilyen nehéz fokozaton kinyírni, hogy miután kinyílt az ajtó, magunk után csaljuk és beugrunk a kis lyukba a falon, amiben víz van. A vízben állva és a célkeresztet felirányítva simán lelőhetjük a dogót, az meg csak ott topog és nem lő ránk. A végső összecsapásnál pedig a stadion tetejére jettél felszállva találunk egy ballont, amibe ha gránáttal belelövünk, annyi lőszer esik ki, hogy az egész játékot végignyomhatnánk vele. Ennyi.

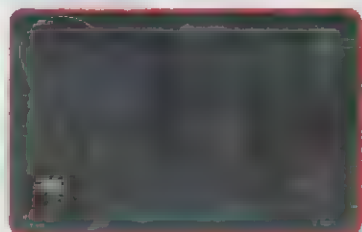
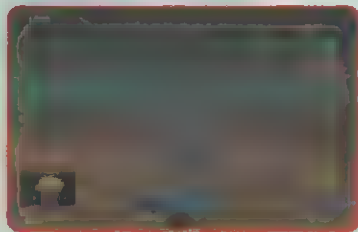
### ABUSE

Tamási Péter Pilisvörösvárról az Abuse-t nyúzta addig, amíg rá nem bukkant egy kis csalásra. A teljes verzióval rendelkezők számára érvényes: abuse -edit-tel indítsuk a



játékot. Belépés után mozgassuk a kurzorunkat a képernyő szélére, majd nyomjunk Shift-Z-t. Bázikus erejű lövéssel rendelkezünk ezután a Tab megnyomására.

### MECHWARRIOR 2: GHOST BEAR LEGACY



Jánosi Zsolt Kaposvárról lepett meg bennünket két apró cheatell ehhez a kiegészítő lemezhez. Nyomjuk le egyszerre a CTRL, ALT és SHIFT gombokat, majd írjuk be a következőket: a CLARK hatására röntgen-képre válhatunk, KENT-re pedig sérthetetlené válunk.

### COMMAND AND CONQUER

Egyszerű, de nagyszerű tippet kaptunk Budapestről, Várhelyi Zoltántól a Virgin egyik legnagyobb durranásához. A komolyabb missziók között, ha a GDI olda-



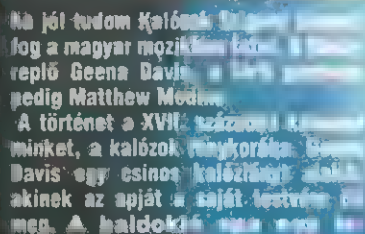
lán harcolunk, állandó nukleáris támadás rombolja le újra és újra bázisunk szerelőcsarnokát (construction yard). Komoly summába kerül az állandó helyreállítás, ezért kell valami más megoldásnak is lennie. Van is! Építsünk néhány AGT-t úgy, hogy homokszákok kötik őket a bázisunkhoz. A Brotherhood mindig inkább az AGT-re tüzel, ha van ilyen a birtokunkban, úgyhogy ezzel a sokkal kevesebb kreditbe kerülő megoldással túljárhatunk az eszén.

### ALONE IN THE DARK 2

Rajnai Arnold Székesfehérvári olvasónk nagy AITD rajongó, s ezt nem rejtí véka alá: remek csalást küldött a 3D-s kalandjátékok egyik prominens képviselőjéhez. A trükk a következő: 32.000 energiapontot lehet begyűjteni úgy, hogy felvesszük a mérget és a bort a konyhában, összekeverjük majd megisszuk. Ekkor legalább -1000 lesz az életerénk. Viszont ha elég sokáig ismétljük, egyszerre azt vesszük észre, hogy a mínusz eltűnik és 32.000 lesz helyette.



Morgant nem túl szívélyesen fogadják a börtönben.



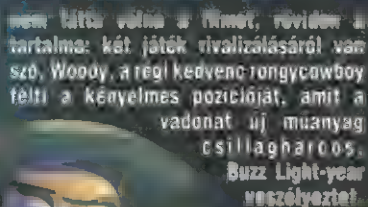
A játék végülis a bonyolultságok keverékének fog kelle-  
ni, hogy percekre szerezni: kaszabol-  
hatunk kedvünkre, a pályák telje-  
sítésével újabb mozdulatokat szerez-  
hetünk, nehől pedig még  
fegyvereket is találhatunk. Aki  
azonban ennél többre vágyik, az  
inkább felejtse el.

**cutthroat**

**Kiadja:**  
**Acclaim**

M E G A D R I V E

78%



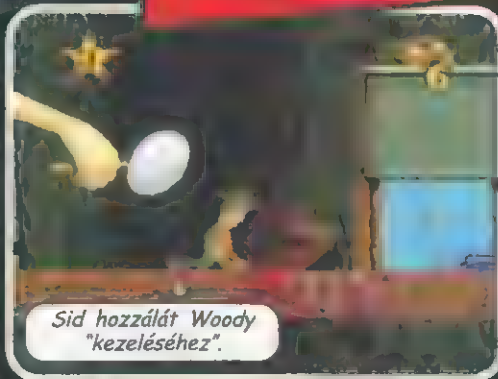
Woody kibabrál Buzz-zal, ami azonban rosszul sül el, s mindkettőjüket veszélyes kalandokba sodorja. A két játékgigura barátsága azonban pont ezek miatt a kalandok miatt válik egyre szorosabbá.



Menekulés Roller Bobbal.

**A Toy Story-ről** - a világhírű film alapján készült játékról - immár hamadszor teszünk említést, talán ez is mutatja, hogy mennyire kiemelkedik a mostanság sajnos egyre apadó 16 bites játékok mezonyéből. A segős verziót már bemutattuk, tehát most a **Super Nintendo** változat van soron.

A játék első pillantásra szinte teljesen azonos a MegaDrive verzióval: itt is Woody-t irányítjuk a film eseményei alapján készült oldalra scrollozódó pályákon. Ha valaki



Sid hozzálát Woody "kezeléséhez".

A játékkal kapcsolatban az első

**szembeütlő kü-** Azonban semmi sem fenéklig tájéko-  
lónság a van egy kevésbé öröndetes változás:  
grafika: ezúttal csak 17 pályát fogunk a  
kártyán találni, a Day-toy-nó színt-  
re n. talán hiába keressük a játék vége felé.  
csére Talán a rengeteg grafika miatt nem  
igye- tért már be. Mondjuk ez nem éppen a  
kéz. leglátványosabb pálya volt, tehát nem  
te k valószínű, hogy bárki is nagyon hiá-  
nyolná. A játék összességében SNES-  
en is döbbenetesen jól sikerült, kár  
lenne kihagyni.

kihasználni a Super Nintendo képességeit, az egyszerűsíre kirakható 256 szín segítségével a háterek és az objektumok még gyönyörűbbek, még szebben kidolgozottak és árnyaltabbak. A 3D-s rész, azaz a játékgép belseje szintén részletesebben kimunkált, amitt már nem csak a különbségeket, hanem a változást is meg lehet látni.



Kiadja:  
Disney Interactive

SNIP NINTENDO

# 98%



A ma már milliós eladási statisztikával rendelkező **Cyberia** első részét joggal nevezzük a CD-ROM játékok jelentős mérföldkövének. Bámulatos pre-renderelt animációkban gyönyörködhattunk, a programban úttörőként alkalmaztak motion capture rendszert, a látványra pedig a hihetetlen audio hangzás tette fel a koronát. A remek zenék mellett minden ajtó a képpel tökéletesen szinkronban szisszent, a gyár-egységekben ventilátorok búgtak, minden figurának külön hangja volt, így még a legjelentéktelenebb szereplő is teljesen egyedi karaktert kapott.

Nos, végre megérkezett a második rész, s ahogy számíthattunk rá, ez még profibb mint

immár három év telt el, Zak azóta a **Free World Alliance** egyik kriegén kamrájában pihent. Álmából az FWA ellen lázadók egyik vezetőnöje, Novelle ébreszti fel, s még be sem mutatkozik, csak közli a száraz tényeket: a meggyógyított Zakot megszöktetik, ugyanis a **Cyberia** fegyver egy újabb ürölt kezébe került. Dr.

Belépni a computerbe csak egy kis virtuális lövöldözés után lehet.

ro, hogy elkészítsék az ellenszérumot. A mentési akció azonban nem megy zökkenőmentesen, hőseinket észreveszik, s megkezdődik a hajszá.

Ha kudarcot vallunk a VR térben, fullasztó élményben lesz részünk.

## A SZÖKÉS

A szökésnél rögtön gyalogos lövöldözés résszel kezdünk, majd autóval folytatjuk az

## HÁROM ÉV ALVÁS UTÁN ISMÉT A TŰZVONALBAN!

# CYBERIA 2

elője. Még tökéletesebb mozgások, még több animáció, és még jobb hangeffektek jellemzik a játékot. És amiért nekem fontos: a játék sokkal többet kínál, mint az első rész. A rendezés, a megkomponáltság. Bár a játék a jövőben játszódik, mégis nagyon életszerű, például akció közben tökéletesen lényegtelen hétköznapi beszélgetéseket hallgathatunk ki, a szereplők teljesen meggyőzően viselkednek.

## RESURRECTION

Megérkezésünk az FWA főhadiszállásra.

A katonák elől húzódjunk a falak mellé.

### A FELTÁMASZ

A történet ott folytatódik, ahol a **Cyberia** első rész abbamaradt, s ezt abszolút szó szerint kell érteni. Mint emlékeztet Zak félő ember, fél a nanotechnológia szörnyűségeitől, és visszazuhant a Föld légkörébe, egy hegy oldalába. Az első rész végén, a stáblista után már csak hallhattuk, most már láthatjuk is mi történt vele azután: egy Dr. Corbin nevű fickó akadt rá.

Corbin biológiai fegyverként akarja használni azt a "nanoszemetet", amit Zakról szedtek. A lázadóknak szükségük van Zakra.

A tetőn lelkes "fogadóbizottság" igyekszik felénk.

Az épületen szétlőhetjük még az üvegeket is.

ötünk. Az "autóval" végül egy kiellően terepen állnak meg hőseink, ahol egy újabb szereplővel ismerkedhetünk meg: a **BLADES**-ünkbe (azaz a szemüvegünkbe) Novelle kommunikációs listje.

Graham jelentkezik be. Mivel a **BLADES** szülő-méneje valami miatt nem működik, ezáltal ő fog segíteni nekünk a csapdaként állítottakban. Repülön folytatjuk az utunkat. Az ellenállás kádjához, Dr. Richards-hoz kéne eljutnunk, aki Corbinnal dolgozik, s aki - biztonsági okokból - mindeddig nem fedte fel a hollétét.

A szerencse azonban elpártol hőseinktől: elektromos viharba keverednek. Hogy a ségben kikerüljünk, jó célzó tudományra lesz szükségünk...

Miután kikaszálódtunk a viharból, Graham egy megdöbbentő üzenetet fog Richards-tól: Dr. Corbinnek teljesen elment az esze.

A játék kezelése teljesen megégyezik az első résszel, tehát csupán az egérre (vagy a joyrra) és a billentyűzetre van szükségünk. Újdonságot néhány gyalogos résznel fogunk tapasztalni, ugyanis nőkel - miközben az egérrel egy célkeresztet mozgathatunk, az emberünkkel külön irányíthatjuk a képernyőn, le is hajolhatunk, és ugrálhatunk is. (Ctrl)

A program - csakúgy mint az első epizódban - a lényegesebb részek után automatikusan állást ment, amit majd az "L" billentyűvel tudunk visszatölteni.



hamarosan a saját fajtájan akarja kipróbálni a nanotoxint, az ellenszer tehát roppant sürős. Az üzenet azonban egyszerű: a FWA nem tudja az FWA koordinátái nélkül lokalizálni. Ha a FWA épületében egy baleset történt, így a helyszínre induló kizsgáló hajó bejuto kódját Graham még azelőtt megkapja, mint hogy az még a jövő titka.

Az épületben először is kerüjük a feltűnő, de nem túl nagy, a FWA felett például jobbra megy valaki, akörv húzódunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem nem túl nagy, de a FWA ajtója). A feladat egyszerű: csak be kell jutni a számszorosok, amiket Graham találatát nekünk.

Az épületben először is kerüjük a feltűnő, de nem túl nagy, a FWA felett például jobbra megy valaki, akörv húzódunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem nem túl nagy, de a FWA ajtója). A feladat egyszerű: csak be kell jutni a számszorosok, amiket Graham találatát nekünk.

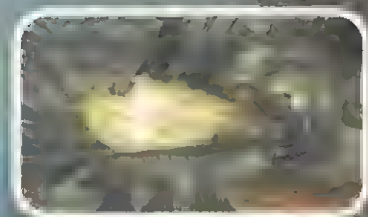
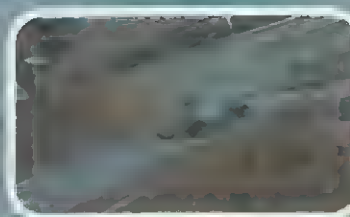
Amikor a FWA felett a repülő, az épület még idejében érkezik a repülővel. Ismét meglepetés, tehát, egy a régi Cyberia időző repülés rész jön. Sikeresen eljutunk a FWA, s közben Graham sem teletlenkedett. Richards egy kutatóbányából küldte az üzenetet. Hosszu repülés veszi kezdetét, ami alatt Zak egy kicsit szundit. Rémálmában visszatér az Arkangyal bázisra, egy kis veszélyeztetés következik.

A kódos ajtónál alaposan fűlünk



### 

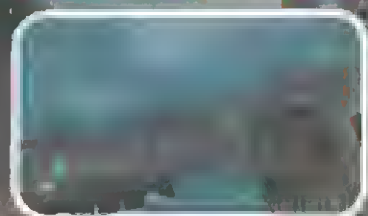
A bányába ócska trükkkel jut be Zak: egy teherautó fut el, bent húzunk leuprik, majd a liftnél valami láda mögé bújunk. Ha megerkezett a lift, várjuk meg amíg a sorók elindulnak, majd oszónjunk ki jobbra, mielőtt a tárgyon a ládához préselnek minket: ledőlünk el előre, majd jobbra, ha a láda mögé. Várjuk meg amíg az újabb atak távozik, majd kilépve a fedezékünkől jobbra fordulunk. Az ajtóhoz újra hallhatjuk, amint hívják a szerelőt, tehát bújunk el jobbra, a nagy láda mögé. Most jó helyre lesz szükségünk, hogy kihatagassuk az ajtó kódját. (A botlulueknek a FWA ajtója).



Utunkat négykeréken kezdjük, majd egy kis csellel folytatjuk.



Veszélyes akrobatamutatvány, ám a kényszer nagy úr.

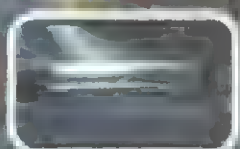


Zak pihen egy kicsit, álmában visszatér az előző részbe.

Az épületben először is kerüjük a feltűnő, de nem túl nagy, a FWA felett például jobbra megy valaki, akörv húzódunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem nem túl nagy, de a FWA ajtója). A feladat egyszerű: csak be kell jutni a számszorosok, amiket Graham találatát nekünk.

Az épületben először is kerüjük a feltűnő, de nem túl nagy, a FWA felett például jobbra megy valaki, akörv húzódunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem nem túl nagy, de a FWA ajtója). A feladat egyszerű: csak be kell jutni a számszorosok, amiket Graham találatát nekünk.

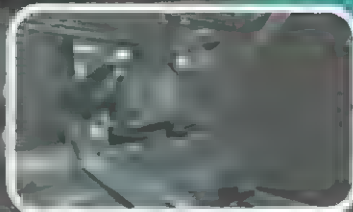
Az épületben először is kerüjük a feltűnő, de nem túl nagy, a FWA felett például jobbra megy valaki, akörv húzódunk a jobb fal mellé. Így egy lifthez juthatunk el, majd a fentebbi emeleten (a terem nem túl nagy, de a FWA ajtója). A feladat egyszerű: csak be kell jutni a számszorosok, amiket Graham találatát nekünk.



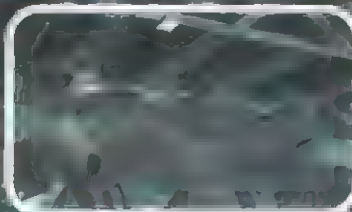
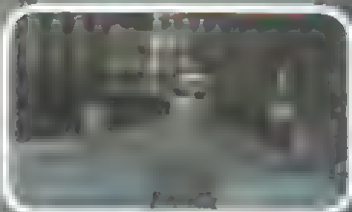
A repülés rész a régi időket idézi.

A bányába potyautasként juthatunk be.

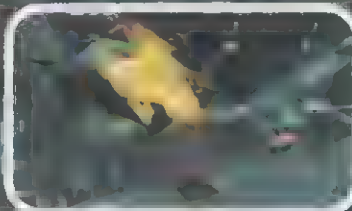




**Ha sokáig bámészkodunk a ládák mögött, könnyen így járhatunk.**



**Amikor Corbin nem figyel, Zak kihasználja az alkalmat.**



**Az egyik leglátványosabb jelenet: a kamerás nem élte volna túl...**

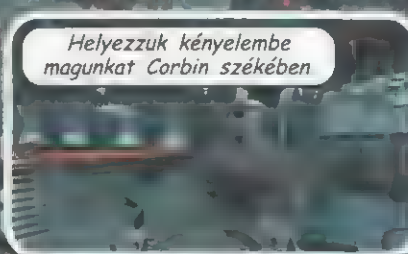
A lift melletti ajtón áthaladva meg is találjuk Dr. Richardsot, vagy legalábbis az

Richards az ellenszer előállítását, és a személyi kódját adja meg ne-

Menjünk vissza Corbin komputeréhez, am



Dr Richards-ot jól elintézték.



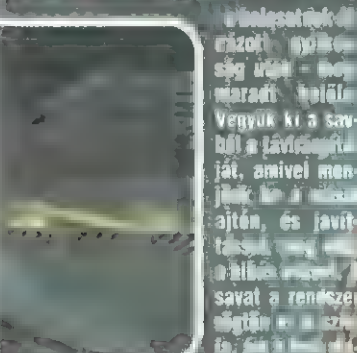
Helyezzük kényelembé magunkat Corbin székében

duljunk, így a betevető katona azt hiszi, hogy Corbin itt a székben, és szíve távozik. Ezután szállunk be a rendszerbe, és a reportsresearch minőségsecurity könyvtárban vizsgáljuk át a Access Codes file-t. Ha jól megfigyeljük, egy bizonyos Richard McManold megjelenését láttuk lent. Menjünk tehát vissza, és üssük be az ő kódját: 6307. Zak ezzel eljutott a a rendszerbe, és megfigyelt a rendszerben. Nyomban hozzá is lát az ellenszer előállításához, és vért vesz magától. A műve-

let hatására azonban hősünk elajult, s egy újabb rémalomtól kell őt megszabadítanunk. Ha magunkhoz térünk, készítsük el végre a szert: minden vörös és fehérvérsejtet lövünk ki. Ha úgy 40% feletti a teljesítményünk, a szer megfelelő. Most lépünk be a sötét terem harmadik ajtaján, s ott nyomban kapcsoljuk le a villanyt. A következő folyosón jobboldán haladunk, majd kerüljük ki a sötétben láthatóvá vált sugarakat. Zak találkozik Novellel, és - bár a lényképes dolog miatt már megrendült a bizalma, benne maradja neki a szívmot. A lány távozik, ám Zakra még vár egy feladat, amihez végre egy pisztolyt is kapunk.

Átérkedjük át magunkat a katonákon, így ismét Corbin irodájába jutunk. Ugyanakkor a személyi kódokat kerestük, megtaláljuk a letesítmény önmegsemmisítő indítófile-ját, ami viszont védve van, tehát ismét tövöldözniünk kell egy kicsit. Ha sikerrel járunk, már csak távoznunk kéne, ám a lényképes dolog miatt még nem tudunk távozni. Van azonban egy másik lehetőség: ismét pisztolyunk birtokában indulhatunk be Corbin komputerébe hibás kóddal. A lezárt szakaszba érkezőnk, találunk lényekkel. Kerüljük a falba épített lényeket, és a sávpocsolyákat. Az ajtó után fordulunk, majd folyosón a második ajtón menjünk be balra, s ott lövünk ki a biztonsági kamerát. Így tovább lehet már menni a folyosó végéig, ahol újabb biztonsági kamerát láthatunk. Lövünk ki a másodikikat, s távozzunk a folyosó másik ajtaján. Ugyanabban a helyen érkezőnk, ahol Novellel találkoztunk, csak a szakadék túlsó felén. A hidat panelét a következőképp állítsuk be: alul a 2., 4., 1. gomb, s jobboldalt az alsó gomb.

Újabb tüzérség után végül a hangárban kötünk ki, ahol viszont váratlanul megjelenik Corbin, s egy tegyverrel lakkban tartja hősünket. Mivel azonban szerencsére ismét láthatóvá kezd egy hajóval. Amikor a lövéssel eltéríti Corbin figyelmét, taszítsuk le a gázfúvót. Ezzel is végeztünk akkor, immár csak ki kell jutnunk a reppel, mielőtt felrobban az egész bánya. A hadművelet végül teljes sikerrel zárul, igaz hőseink kényszerleszállást hajtanak végre a közeli erdőben, de ott legalább Novelle végre bemutathatja, s elmondhatja a saját történetét...



ugorjuk át. A sötét szobában először is a balra nyíló ajtón lépünk be, ami egy újabb computerhez vezet. Innen szintén két file érdekes számunkra: a communications confidential könyvtárból a harmadik uncertified file - amiből is Corbin hangját lessük el - és az utána következő personal file, amiben Dr.

kunk. (2457) Menjünk ki a computerhez, és vizsgáljuk meg a kódokat. Nem működik, valószínűleg le- nyomtatni a panelről.



Innen már nincs menekvés.

Cyberia 2

Kiadja:  
Virgin

8MB RAM  
486DX50  
VGA  
2XCD-ROM  
SB, SBPRO

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

A termékkel szembeni  
visszatérítési díj:

97%



Az utóbbi időben ritka volt az olyan játék, ami hosszú napokra le tudta kötni a figyelmemet. Ezért is örültem meg annyira a Warner Interactive legfrissebb csemetéjének, amelyet néhány apró hibája ellenére nagyon eredetinek találtam és több napig is lebilincselő szórakozást nyújtott. 3DO-n ugyan már egy éve találkoztam vele, s akkor egyből megkedveltem, s talán pont ezért is

eljuttatni. Közben természetesen komoly ellenállásba ütköztünk, melyet ajánlott megsemmisíteni, hogy zavartalanul kutathassunk a harci labogó után. A különböző típusú építményeket lerombolva azok fedezékéből előbúvó ellenálló csoportokra is számítanunk kell, melyeket szintén érdemes elpusztítani (vagy lövedékkel vagy földi jármű esetén egyszerű agyontaposással), mert gerillaakciókkal gyengítik egységeinket.

által lerakott bombákat hatástalanítani. Gyenge pontja a korlátozott fegyverszám, a becsapódó lövedékekkel szembeni védtelensége (3-4 direkt találat után felrobban), illetve gyorsan elhasználja az üzemanyagadagját, és csak ezt csak a támaszpontra visszatérve tölthetjük újra. Kiváló terepfelderítőre és az ellenfél stratégiai pontjainak védelmének gyengítésére.

hál. Különösen nagy túlerővel szemben alkalmazható sikeresen. ■ **DZSÍP:** küldetésenként 8 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik minimális, 16 darabos kézigránát-készlettel rendelkezik Pozitívuma a furgesége és a vízjáró képessége, melynek segítségével a mély vízben is át tud haladni (alapállapotban a J billentyűvel kapcsolható be), illetve csak vele hozhatjuk el

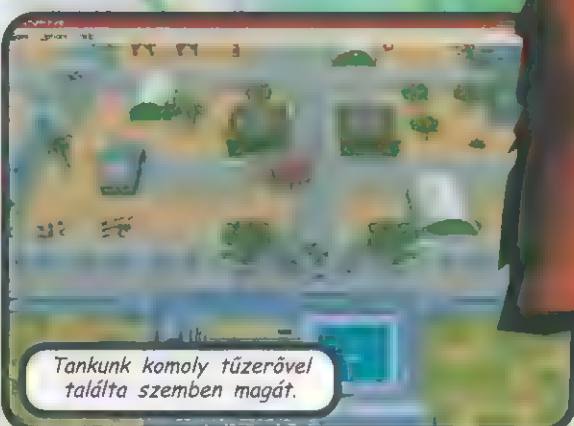
# 3DO-N MÁR BIZONYÍTOTT. MOST A PC-VÁLTOZATON A SOR.



vártam ennyire a PC-s változatot. Nem csatlakoztam...

## AZ EGY- SÉG

A játék alap-s z a b á - lya pofonegyszerű: négyféle járgányunk segítségével (melyek közül mindig csak egyet használhatunk) a bázisunkról kiindulva kell az ellenséges területeken felkutatni az erős tüzerővel védett központi épületbe elrejtett zászlót, majd azt a saját bázisunkra



Harci eszközeink jellemzői jelentősen különböznek egymástól, érdemes tehát figyelmet fordítani az alábbiakra.

■ **HELIKOPTER:** misszionként 3 darab áll rendelkezésünkre, mindegyik 100 rakétával és 50 bombával van felszerelve. Erőssége a gyors manőverezés, a tüzerősség (2 lövéssel felrobbant egy lövedék) és hogy csak ezzel lehet az ellenfél

■ **TANK:** misszionként 3 darabbal gazdálkodhatunk, darabonként 150 bombával ellátva. Erőssége a gyors tüzelési lehetőség, a viszonylag nagy ellenálló képesség, a löveg 360 fokos forgatási lehetősége (ellenkező irányban is tüzeltet, mint amerre halad). Hátránya, hogy csak 5 telitalálat után pusztít el egy lövészállást, míg a saját páncélzata 19 találatot bír. Mozgása kielégítő, a manőverezési képessége szintűgy. Rombolásra és "zászlókutatásra" első rangú.

■ **PÁNCÉLOZOTT HARCIJÁRMŰ (ASU):** küldetésenként 3 darab áll rendelkezésünkre, melyek mindegyike 100 rakétát és 30 aknát tud magával hordozni. Erőssége a páncélzatának keménysége (26 találat kell az elpusztításához), hogy komoly tüzerővel rendelkezik (3 találat elég egy ellenséges löveg lerombolásához), illetve hogy csak vele helyezhetünk le aknákat (a 2-játékos üzemmódban hasznos tulajdonság). Hátránya az előnyeiből származik: lomha, nagy fogyasztású, és lassabb tüzelő mindegyik társa-

az ellenséges zászlót. Hátránya, hogy teljesen védtelen (1 találatnál felrobban), és alig tud védekezni a kevés és gyenge hatóerejű gránátaival. Valójában a már megtalált zászló behozására alkalmas csak. Ha kilövik, a zászló a robbanás helyén marad.





## NÉHÁNY JÁTÉKTANÁCS

- A járműveink (a helikopter kivételével) a területen található olajtartályok és lőszerraktárak mellé állva feltölthetők munícióval és üzemanyaggal (csilingelés jelzi). A helikopter csak a bázisra visszatérve tankolhat fel. Természetesen több járművünkkel is visszamehetünk egy kis tuningra. Akkor is térjünk vissza a

- 2-játékos üzemmódban, ha az ellenfeled megtalálta a zászlódat, még nincs semmi veszve. Amíg a dzsipjéért lohol vissza, te több lehetőség közül is választhatsz: vidd a zászlót olyan messze, amilyen messze csak tudod, vagy cipeld be a bunkeredbe, ahonnan véletlenszerűen egy új bástyába helyezi a számitógép, vagy vidd el a tengerpartra és bízd a sorsára. Egy úszó zászlót elég nehéz becserkészni.

- A négyes szint felett a zászlót helikopterek is védik, amelyek akkor jelennek meg, ha a zászló már 10-15 másodperce szabadon van. Sietnünk kell!  
 - Ha egy helikopter van a nyomunkban, soha ne menjünk át hídra, mert az felé-



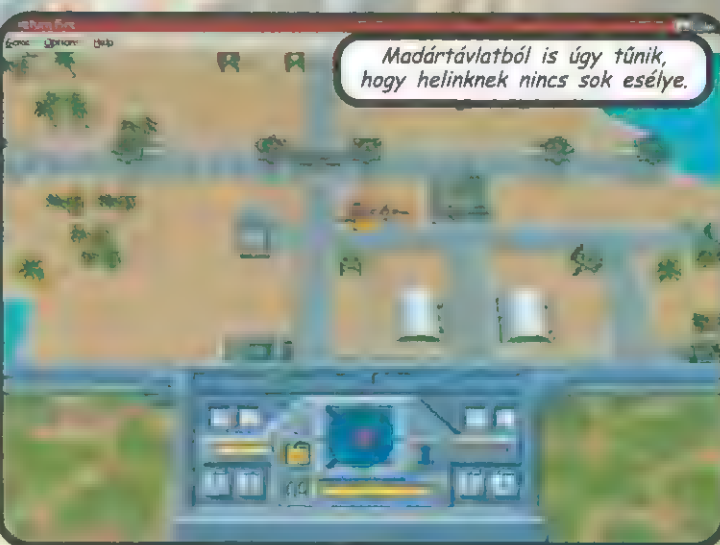
ti a nyomunkban a hidat és elvágja az utat a következő egységünk előtt.

- A szorosokon átkelve a felsőbb szinteken tengeralattjárókkal találkozhatunk, amelyek egy darabig tétlenül szemlélik ténykedésünk, de kis idő múlva hőkövető rakétát indítanak felénk. Próbáljunk úgy manőverezni, hogy egy ellenséges egység is mozgolódjon körülöttünk: gyakran őt találja el a rakéta, amely a legnagyobb hő irányába halad. Ezt a trükköt idővel művészetté fejleszthetjük.

- 2-játékos üzemmódban kapnak nagy szerepet a bombák. Az ellenfeled orra alá úgy tűrhetsz borsot, hogy a fontos hidjaira, a saját zászlódra és az ő bunkerére helyezel néhány "szeretetcsomagot". Ezeket a telepített bombákat csak helikopterekkel lehet hatástalanítani.

## BONYOLÍTÁS ÉS ÉSZREVÉTELEK

A játék nagyon élvezetes. A küldetések nehezek, taktikázást,



Ellenfelünk a repülőben komoly gondokkal küzdhet mostanság...



bázisra, ha energiánk megcsappant, mert ott minden sérülés javítható.

- Néha szükséges, hogy pillanatokon belül visszatérjünk a bázisunkra: ilyenkor az emberáldozat a megoldás (Ctrl+Shift-re megsemmisül az aktuális jármű).

ügyességet és kitartást igényelnek és abszolút nem unalmasak. Mikorra kissé ellustulna az ember, akkor megjelennek új elemek a játékban (ragadozó típusú őrhelikopterek, haladás töltetekkel felfegyverezett tengeralattjárók, stb). A grafika kialakítása látványos, a mozgásunktól függően közelit/kinyit a kamera, így ha tűzpárbajba keveredve lelassulunk, akkor testközelből szemlélhetjük a küzdelmet, míg fűrgén manőverezve a harci övezetben a kamera magasabbra húzódik, többet enged látni a terepből. A zene pazar: nem hiába áll az EMI a produkció háttérében. Klasszikus és modern zenerészletek kavarognak a háttérben, még érdekesebb, fűszere-sebb ízt adva a játéknak. Amivel viszont nem voltam megelégedve az a sebesség. Egy 486/100-as gépen is szaggatott volt a kamera-mozgás, sőt Pentiumon is voltak megtorpanások. Hogy kiküszöböljem a csorbát, ki kellett kapcsolnom a zenét: ettől persze megkopott az összhata. Valószínűleg az lehet az oka, hogy szinte semmit nem pakol fel winchesterre, minden közvetlenül a CD-ről töltődik, s ez manapság még jelentős sebességcsökkenést eredményez.

**RETURN FIRE**
Kiadja: Warner

8MB RAM  
WIN 95  
2XCD  
486/100  
SB

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

A hosszantartó élvezet  
apró, de bosszantó hibák

**89%**



Toadstool hercegnő az ő hűséges lovagjára vár.

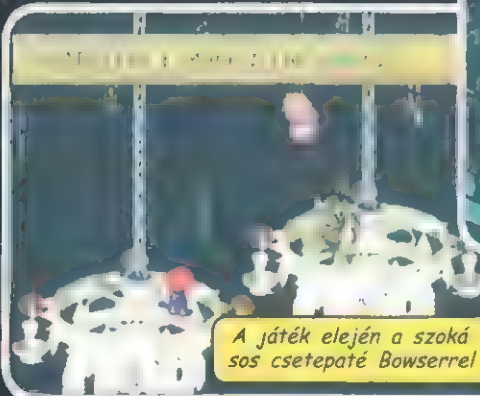
# SUPER MARIO RPG

## LEGEND OF THE SEVEN STARS

Talán meglepő, de immár öt év telt el az utolsó igazi nagyszabású Mario játék megjelenése óta. (Mert ugyebár a Mario Land 2-ben inkább Yoshi-é volt a főszerep.) A Nintendo tavaly januárban a legnagyobb titkolózások közepette kezdte meg Mario legújabb SNES-es kalandjának a fejlesztését, ami szakított a hagyományokkal, ugyanis nem egy platformjátéknak, hanem egy RPG-nek indult! A Nintendo partnere ráadásul nem más volt, mint a SquareSoft, az a cég, akit a szerepjátékok kedvelőinek nem hiszem, hogy be kell mutatnunk. S hogy még mindig ne legyen elég a jóból, a már jól bevált Nintendo/SquareSoft páros az új játékuhoz a Rare által kifejlesztett ACM technikát használta, vagyis egy Donkey Kong grafikával ellátott RPG-re számíthatunk.

Más, a játék immár megjelent, s valóban fantasztikus lett. Az RPG-k eddig - az átvezetőképeket leszámítva - sohasem dicsőíthettek túlzottan szép grafikával, a Mario RPG ezzel szemben ma-

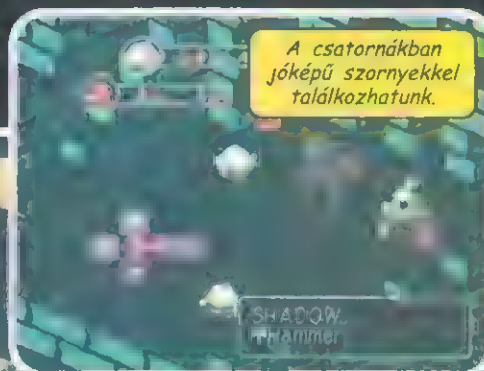
ga a gyönyör. Nem csoda tehát, hogy a programozók állandó tárhelyhiányban szenvedtek, hiszen az RPG-k mindig is nagy bejárható tereppel rendelkeztek, s ezt ilyen grafikával megoldani nem volt egyszerű feladat. Persze az egész nem jöhetett volna létre a Nintendo új SA-1-es tömörítő chipje nélkül, amivel a 32Mbites kártyába gyakorlatilag 16Mbyte-yi információ lett becsúfolva.



A játék elején a szokásos csetepaté Bowserrel

A Super Mario RPG azonban nem csak a grafikájával büszkélkedhet! Az utóbbi időben szinte csakis unalmas, vagy túlkomplikált RPG-k láttak napvilágot, ám a Mario RPG izgalmas, felelmes, felelmes, és még a kezelése is egyszerű. A játékkal azok is elboldogulnak, akik életükben először játszanak szerepjátékkal, ugyanis a történet elején a program mindent elmagyaráz. Ugyanakkor a profibb játékosok sem fognak

szégyellni, az RPG játékok összes fő jellemvonása fellelhető a játékban, úgy mint a fordulónként zajló csaták, a fejleszhető tulajdonságú



A csatornákban jóképű szörnyekkel találkozhatunk.

karakterek, vagy a rengeteg interakció, azaz beszélgetés. A küzdelmek szerecsére természetesen túlbonyolítottak, a négy gombhoz négy menü tartozik: támadás, védekezés, varázslatok, varázslatok.

A játék azonban nem teljesen egy hagyományos RPG, ugyanis áthozták egy-két dolgot a régi Mario játékokból: például a pályákat ugrálhatunk, akár át is ugráljuk az ellenfeleket, a bónuszokat pedig itt is különböző ládákban tudjuk kinyitni. A játék ráadásul nem csak izometrikus részekből áll, a bányás résznél például egy Mario Kart féle Mode7 megoldással készült pályán egy csillárral száguldozhatunk.

Sok fejtorést okozott a készítőknél, milyen történetet lehetne kitalálni Shigeru Miyamoto leghíresebb teremtményéhez, olyat, ami illeszkedik a már jól ismer-

Mario mítoszhoz is. A sztori a szokásos módon indul: Bowser elrabolta Toadstool hercegnőt, s Mario épp a megmentésén fáradozik. Ám amikor már sikerrel járna, furcsa dolog történik: egy hatalmas kard tűrik Bowser várába. Mario pedig kizuhan a kastélyból. S hogy ki ez a Smithy Gang, aki nevében az őrláskard beszél, s hogy hogyan lehet ezt megsemmisíteni? Nos erről szól a játék. Kalandjaink során nem fognak hiányozni a hozzánk csapódó vadonatúj szereplők sem, így a játék végére egész kis csapattal fogunk rendelkezni. Érdekeség, hogy Mario legádázabb ellensége, Bowser is csalakozni fog hozzánk, aki hajlandó fegyverszünetet kötni, csak hogy visszaszerezze a kastélyát.

Lehet hogy nem volt szép film, de a végére hagytam a fekete levest.

Sajnos jelen pillanatban úgy áll a helyzet, hogy a Nintendo és a SquareSoft között heves nézeteltérések támadtak, aminek mi, európaiak isszuk meg a levét. A Nintendo európai distribútora bejelentette: sajnos nem áll módjukban a Super Mario RPG-t forgalmazni, és nem is fog megjelenni a PAL verzió. Imár csak reménykedhetünk, hogy ez a helyzet a közeljövőben még



Geno éppen egy látványos varázslással próbálkozik

Mariot most jól bekerítették.



How about a fat lip to the victor that ugly mustache?

s. mario rpg Kiadja: Nintendo

SUPER NINTENDO

96%



**ÖFT FOLYTATÓK  
VÍD ABBAHALT**

széles körű megtekintés, hogy a városban milyen állapotok uralkodnak. A Crusader No Remorse volt a legutolsó, amelyben nem sokat újat hoztak, de azóta elkezdődött a következő rész...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

# CRUSADER

## No Regret

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

**ÚJABB SZABOTÁZSAKCIÓK  
A WEC KOMPLEXUMAIBAN.  
EZÚTTAL A HOLDON!**



Hősünk túl közel merészkedett a tűzhöz.



Hmmm! Ez a láda aztán jól teli volt!



Nyugalom, emberek, csak ezt a gépezetet akarom elpusztítani.

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...



Mozgalmas az élet a Holdon.



"Ez az egy hulla nem az én művem!"

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

**MIT KAPUNK  
PONTOSAN?**

...és a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni, de a városban sokan voltak, akik megpróbálták a városban maradni...

crusader-  
no regret

Kiadja:  
EOA

8MB RAM

SVGA

486/66

2xCD-ROM

SB

L Á T V Á N Y O S S Á G  
J Á T S Z H A T Ó S Á G  
S Z A V A T O S S Á G  
Z E N E B O N A

Sok változatban játszható!  
Sok változatban játszható!  
Sok változatban játszható!

**96%**









szathatunk bizonyos beállításokat.

$\log_{10} \frac{C_0}{C_t} = k_d t$

# BOW


■ **MFD:** többfunkciós képernyők, a kisebb-nagyobb jelekkel lapozgathatók őket. Egyes funkciójukat az akkumulátor ki-  
cserélesen elmagyarázza, azért említet-  
tesek meg őket, mivel az M billentyűvel az  
"egyevezett" "Master-mode"-ok között  
lapozgathatunk, amelyek légi és földi célpontok elleni harcra, illetve egyéb feladatokra optimalizált IHADS, MFD és radar-  
vezérlő kombinációkat jelentenek. Mit tesz

**kepergetés a rendelkezésre álló áram**  
(főleg ha a realitást maximálisan kap-  
csolják az optikák menüjében), hogy a  
bonyolultság áramkanyakkal csál a leg-  
szörűsebb kritikus szembe is. Ha pe-  
dig valakinek Pentium áll rendelkezé-  
sre, valamint rengeteg winchester és  
memória, akkor az Olmeny mozának  
hamarabb.

Ilyen tereptárgyak és ekkora részletesség mellett még egy Pentium is megizzad. De legalább tudja a program...



"Milyen képet alkot a világ a repülés, a  
 pillentyűk használatáról?" – kérdezi. "Kiderül, vé-  
 lonyteremtő szerint lehet a pillentyűk  
 egyes képei egy-egy szöveget ejt-  
 ni. **THADUS** a "The William"-t ejti.  
 A pillentyűk az "H" és az "I" illetve az "A" és  
 "G" betűk előzohorandós. Ez elvileg a  
 egyik szembe állt (plénit) meg a legto-  
 sabb repülési adatokat, illetve a sisak po-  
 zíciójához hozzátartozó tényezőket, így a fő-  
 ző a legmagasabb előzohat. Megjelene-  
 s a repülési HUD-jával szinte teljesen azonos.  
 Több üzemmódja van, melyek között az END  
 és a SHL, a fő pillentyűkkel változtatható.  
 A fő pillentyűk a főzohat, a legmagas-


 486/66  
 2XCD  
 (S)VGA  
 8 MB RAM  
 SB

L Á T V Á N Y O S S Á G  
 J Á T S Z H A T Ó S Á G  
 S Z A V A T O S Á G  
 Z E N E B O N A

Készletből a fentiek alapján  
 megrendelhetjük a következőket:  
 (Például: 1000000)

**91%**





# and his DESKTOP ADVENTURES

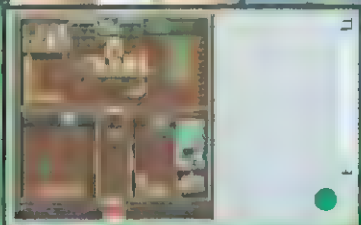
## A SZERÉNY TÖKÉLY!

A program Windows alapú, s bármilyen meglepő, mindössze 1 lemez (és most ne CD-re gondoljatek). A játék az eddigi kaland és akció-részek különös egyvelege. A kalandoskák végtelenül változatosak: az általunk beállított kalandméret szerint a program véletlenszerűen kreál egy világot, s hozzá egy kalandot változatos tárgyakkal, eseményekkel, szereplőkkel. Így akárhányszor leülünk játszani, sose fogunk két egyforma kalandba keveredni. A játék zenéje és hangjai nagyon egyszerűek, inkább csak funkcionálisak. A grafika kellemesnek mondható, a felülről látható táj előre készített elemekből áll össze, az ellenségek is elég változatosak. Rengetegféle tárgyat kredáltak a já-

tékhoz, s ezeket a legkülönbözőbb módon lehet megszerezni. A játékalak 640x480-as felbontás mellett úgy a képernyő 2/3-át foglalja el, s minden elérhető egyetlen mozdulattal: mozogni a kurzornyilakkal vagy az egérrel lehet, tárgyakat felvenni, harcolni a Space-szel vagy az egérgombbal. A Shiftet lenyomva tartva húzhatunk/tolhatunk tárgyakat. Az M betűvel a térképet hozhatjuk elő, mely hasznos információkat lát el. A tárgyak jobb oldalon találhatók, s úgy kell őket használni, akár egy kalandjátékban a megfelelő helyen. A fegyvert a képernyő alján lévő négyzetbe helyezve lehet aktivizálni, s a mellette található zöld nyilak jelölik a lehetséges útirányt, a zöld kör pedig életérőnket. Ennyil

Kiadja: LucasArts  
PC: 486/33, 8MB RAM, SVGA, LEMEZ

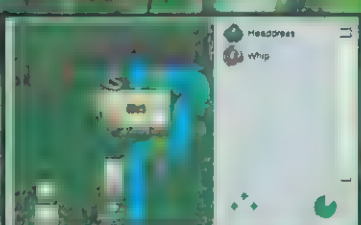
**88%**



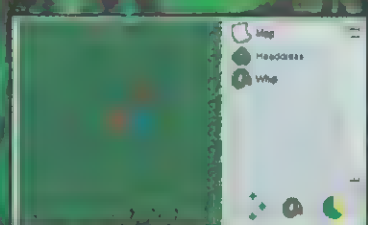
Marcus kiadja a feladatot: hozzuk el neki az aztékok tükkrét. Utóvalóul egy fejdísz nyom a kezünkbe.



Első utunk mindig lady házába vezessen, ugyanis itt vehetjük meg a szükséges tárgyakat.



A térkép nélkül nem megyünk sokra. A fau környékén biztosan találjuk.



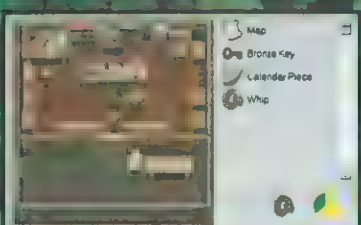
Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



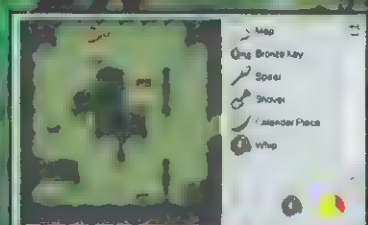
Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



A leopárdokkal körülvett házban egy láda mögött lapul a kulcs.



Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



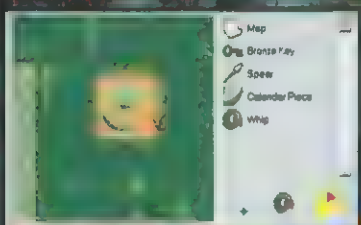
Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



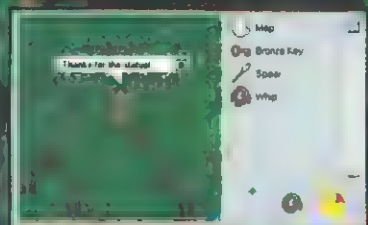
Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



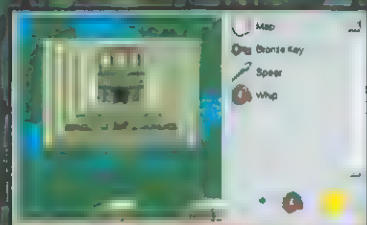
Úgyes kitalálással hamar a birtokunkba jut a tadarab.



Az erdő mélyén - aková néhány vadember likvidálása után juthatunk a szükséges tárgyakhoz.



A szoborért cserébe egy üveg nitroglicerint kapunk, amivel irány a végső helyszín.



A falat kirobbantva elfolyik a víz a piramis körül.

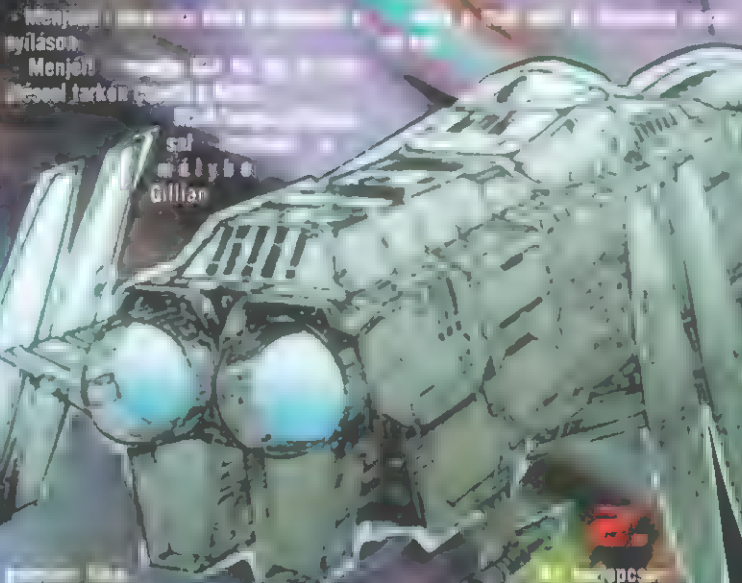


Néhány náci, egy kulcs, négy kapcsoló és végül miénk az azték tükör. Vihejük Marcusnak, s generálhatjuk a következő játékot!







[illegible]

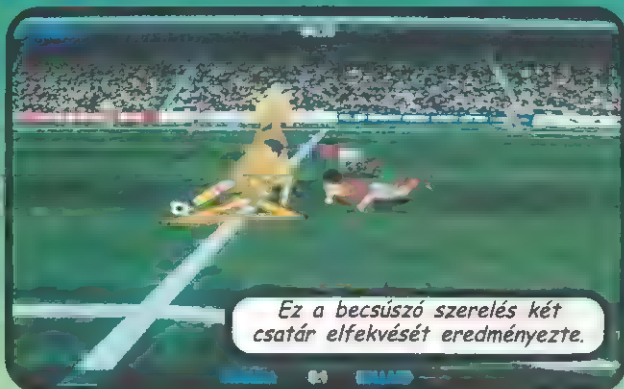
**Abstract**







Mikor e sorokat írom, Angliában még csak az elődöntőknél tartanak, s nem tudni, Anglia, Franciaország, Németország vagy tán Csehország nyeri az EB-t. Itthon, a Gremlin játékaiban azonban minden eldőlt. A franciák fantasztikus játékkal 3-0-ra verték a döntőben az olaszokat, s így ők lettek a kontinens legjobbjai. Igaz, ebben a csapatban egy Cantona nevű emberke szórta a gólokat, aki Londonba, ki tudja miért, nem jutott el. Sajnos ennek a küzdelemnek is csak egyetlen magyar résztvevője van, Puhl Sándor (talán majd az olimpiá-



Ez a becsúszó szerelés két csatár elfekvését eredményezte.

**SZÜLEJOKTÍV  
VÉLEMÉNYEK**

A program egyébként véleményem szerint elég nehezen írá-



Kapusunk a helyzet magaslatán áll.

**KONKLÚZIÓ**

dolgokat is csinálhatunk a labdával (csukafejes, ollózás, kapástlövés). A gépjátékosnak például valószínűleg az a mozdulat tetszett a legjobban, amikor a játékos mellel

A játék grafikája az Actua Soccerből már ismert. A gyönyörű angol stadionok perspektívikus

# A DOBOGÓ LEGFELSŐBB FOKÁN!

ról szóló progiban több babér terem nekünk).

**NÉHÁNY  
ÉRTÉKELÉS**

A Gremlin Interactive tehát elkészítette Actua Soccerének ideit, aktuális változatát. Az új részben az Európa Bajnokságra kijutott 16 csapat sorsába szálhatunk bele minden este. A meccseket játszhatjuk a gép és egymás ellen, egy gépen, modemmel összekötve vagy akár hálózaton keresztül is, s mivel akár mind a 16 csapatot más vezényelheti, igazán remek szórakozásnak nézünk elébe.

nyitható. Több edzőmeccset le kellett játszanom, mire sikerült egy egészséges lövést megeresztenem az ellenfél kapujára. Próbálkozásaim közben kapuskirúgás-

leveszi a labdát és még mielőtt leessen, kapásból lö, s ezért ezt előszeretettel alkalmazza is.

gyepén rohagnának a focisták, akiknek minőségét és animálását bizony a legtöbb kalandjáték megirigyeinél. S akkor még nem beszéltünk arról, hogy itt egyszerre 8-10 figura fut, ugrik, lö, s eközben folyamatosan változik a közvetítő kame-

ra szöge és távolsága is (a mozgó kamera valóban baromi látványos, de néha azt sem tudtam, hol a labda). És az egész egy 486-os gépen is élvezhetően fut. A hangok közül elsősorban a közönség zaját (tombol, morajlik, gúnyol) és a lelkes kommentátor szakszerű, mindig a történésekhez igazodó szövegét kell kiemelni. Szóval nálam a franciák nyertek. Most. A

jövő héten azonban megpróbálók a spanyoloknak is nyerni egy bajnokságot, hiszen ők sem rosszabbak. S bár a program nagyon jó, addig is, azt hiszem leülök a tévé elé és megnézem, Angliában ki lesz a legjobb.



Majdnem végzetes hiba: szabadon lőhetett a 10-es játékos.



Jogos az örömtánc...

A játék legnagyobb érdekessége egy Wireplay nevű hálózat, amely jelenleg sajnos még csak Anglia területén működik. Ebbe a hálózatba egy 9600 baudos modemmel mindenki becsatlakozhat, s innentől kezdve bárkivel összemérheti tudását, aki hajlandó vele egy időben a gépe mellé ülni. E játékosok részére teljes bajnokságokat, kupákat szerveznek, s az ezekben való részvétel dobberetese élmény lehet mindazoknak, akik eddig magányosan tekergették bakkereményüket.

ból sikerült ongolt elérnem, s a közönség ezt követő gúnyos rohogását talán még a fraditábor is megirigye. Nemi gyakorlás után azonban a kezeles kliszerhető, s ettől kezdve már egész látványos

dunk Itt viszont megadhatjuk, hogy végig egy általunk kijelölt embert (például a gólkirályságra is esélyes Klinsmant), vagy mindig a labdához éppen legközelebb lévő játékost akarjuk kormányunknál fogva vezetni.

Itt még minden lehetséges.

**EURO 96** Kiadja: Gremlin  
PC: 486/33, 8MB RAM, (S)VGA, 2XCD

**91%**

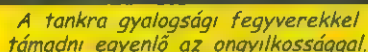
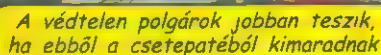


# PONTOT TEHETÜNK A NEMEK KÖZTI ÉVEZREDES HARC VÉGÉRE!





**5. Szépirodalom**  
 A költészet és az irodalom története az emberiség törté-  
 telének egyik legfontosabb részét képezi. A költészet az  
 emberiség legrégebbi műfaja, amely a nyelv és a  
 képzelet segítségével fejezi ki az emberiség érzéseit,  
 gondolatait és vágyait. A költészet az emberiség  
 kultúrájának egyik legértékesebb részét képezi, és az  
 emberiség történelmének egyik legfontosabb részét  
 képezi. A költészet az emberiség legrégebbi műfaja,  
 amely a nyelv és a képzelet segítségével fejezi ki az  
 emberiség érzéseit, gondolatait és vágyait. A költészet  
 az emberiség kultúrájának egyik legértékesebb részét  
 képezi, és az emberiség történelmének egyik legfontosabb  
 részét képezi.



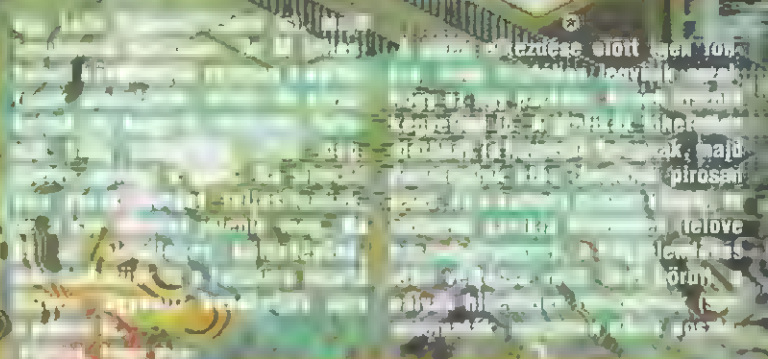
■ **OPTIONS:** jatekmentes, be-  
töltés, mozi-részek ki-bekapcsolá-  
sa, nehézségi szint, és így tovább.  
■ **START** (balra): a kezdő-  
kérdés az akcióra.







Az őrtoronyból előbújó figuráknak is szenteljünk néhány golyóbist.



A szokókút szomszédságában jobban esik a vérontás.



Sajnos nem lehet betérni a kórházba egy kis vérátömlesztésre. Pedig gyakran jó lenne.



A fejlesztők (8th Day) szerényen hirdetik magukat.



A fürdőben jókora riadalmat kelt egy halom állig-fegyverkezett legény.

...a városban a lakosságok parkoló autók és tankok, ráadásul minden teljesen lerakódott, a lakók pedig egyáltalán nem ...  
...a városban a lakosságok parkoló autók és tankok, ráadásul minden teljesen lerakódott, a lakók pedig egyáltalán nem ...  
...a városban a lakosságok parkoló autók és tankok, ráadásul minden teljesen lerakódott, a lakók pedig egyáltalán nem ...

**gender wars**

Kiadja:  
SCI

486/33  
8MB RAM  
2XCD  
(S)VGA,  
SB

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

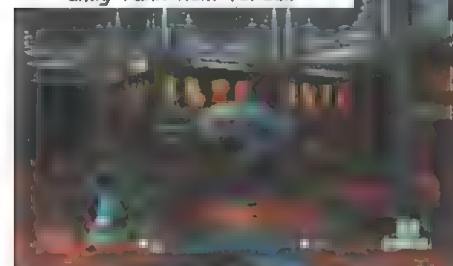
A Syndicate drágább  
szívettel, mint a  
normál átlag.

**99%**



"Blood Angel testvéreim, elkövetkezett, amire egész életünkben készültünk. Csillagászaink minden eddiginél hatalmasabb Hulkot fedeztek fel, mely egyenesen anyabolygónk, Delvar III felé tart. Minden, korábbi bevetésben szerzett tapasztalatunkat be kell vetnünk, most ugyanis a legapróbb hiba is végzetes lehet. Módszeresen kell végigkutatnunk minden kis zugot, minden szobát, hogy az undorító Genestealerek írmagját is elpusztítsuk. Ha ez nem sikerül, és a roncs eléri a Delvar III-t,

Addig pumpáljuk bele a golyókat, amíg ránk nem fordul.



ti is tudjátok, hogy az a Birodalom és az Uralkodó végét jelentené. Készüljétek fel, hogy mutáns Genestealerekkel is szembekerülhettek, akiknek ereje ismeretlen előttünk. Sőt, erős a gyanú, hogy a faj vezére, a Patriarch is a hajón található. Elpusztítása érdekében minden eszköz bevetendő. Küldetéseitekben egy új testvéretek, Aradi El is veletek tart. Ha bizonyítja rátermettségét, hamarosan ő veszi át a parancsok feletti irányítást. Az ősök hatalma és dicsősége kísérjen titeket utatokon, testvéreim!"

Még mindig a fülemben csengenek a Parancsnok szavai. Aradi El vagyok, Terminátor, az ezer osztag legjobbjai-

Vigyázz, mert szöveget ütök a fejedbe!



nak, a Blood Angelek tagja, szakaszvezetői kinevezésemért annak köszönhetem, hogy az első küldetéseket sikerrel teljesítettem, azaz túléltem. Hosszú volt az utam idáig. Először természetesen szimulált küldetésekből álló kiképzésen vettem részt, ahol egyben szakaszvezetői képzést is kaptam. Kicsit furcsa volt ugyan, hogy a szimulációnak köszönhetően bármelyik társam bőrébe bele

tudtam bújni, de hamar megszoktam. A kiképzés alatt többféle alapküldetés teljesítése után - ahol a csapat irányítását tanultam meg - a mélyvízbe dobtak: korábbi történelmi missziókat kellett teljesítenem, melyekben sajnos igen nagy szerep jutott az "Újrakezdés" gombnak, mivel iszonyú nehezek voltak.

És végre itt vagyok. Mai küldetésünk célja a 4. Szint "féregtelenítése", azaz

olyan sebességgel tudtam utasításokat adni, hogy a környezet megállni látszott körülöttünk -, és mindenkinek kiadtam az utasítást. Claudius, a lángszóró a tűzzel elpusztítandó szoba elé küldöm, célpontnak megadom neki a szobát. Mivel az ő fegyverébe kevés töltet fér, és semmilyen más fegyverrel nem helyettesíthető, ő igen értékes tag, védelmére tehát Calibant rendelem. Claudiusnak azt is meghagyom, hogy ne

Hát igen, a lángok lassan kialszanak.



három ajtó bezárása, két robbanótöltet felvétele és stratégiai pontokon való elhelyezése, valamint egy szoba lángszóróval való "fertőtlenítése". Bekapcsoltam a "Freeze Time" berendezést - melynek segítségével szakaszom tagjainak

avatkozzon tűzharcba a Genestealerekkel, mert az löszerpazarlás lenne, ráadásul az égő napalm, ha közeli célpontra lövik ki, a Terminátorban is kár tehet. Caliban majd megvédi.

Matthius és én elindulunk az ajtók bezárására, Uri El feladatául pedig pedig a robbanóanyagok felvételét és elhelyezését jelölöm ki - neki gránátvető is szerezve a Power Glovejára, így egyedül is képes megvédeni magát.

Lassan haladok a sötétbe vesző folyosókon, Matthius közvetlenül a nyomomban. Rádiómon folyamatosan tartom a kapcsolatot testvéreimmel. Uri Elt hirtelen támadás éri, hallom, ahogy átkozza a szörnyet, majd diadalittasan felordít: "Igeeeeeeen!" Lassan elérkezek az első ajtóhoz, ahonnan hirtelen egy Genestealer veti rém magát. Fegyverrel távolról szedem le, vére és

Bajtársunk hőiesen kaszabolja a dögöket.



# SPACE

**A HAJMERESZTŐ E**  
**SZÍVBEMARKOL**





Hát itt nem jutsz keresztül öreg!



Déja vu: Doom.



belel vörösre festik a folyosó falait. Mögötte ott tolong egy társa, tüzet nyitok rá... A fenébe, beragadt a fegyverem! Kénytelen vagyok közelharcba bocsátkozni vele. Figyelem mozgását, és mikor fejét mozdítja, belévégek Power Glove-omat. Találat, a szörny az áramütéstől a szemem előtt robban cafatokra. Letöröm sisakomról a vért, továbbmegyek, és sikeresen bezárom az ajtót. Itt már nem jut át több lény. Irány a következő célpont.

Uri El is szorgosan aprítja a lényeket, gránátjai ötösével robbantják szét őket. Felveszi a tölteteket, és elindul a célpontok felé.

Caliban is sikeresen veri vissza a tá-

madást. Neki nincs messzehordó fegyvere, mindkét kezére Power Claw kesztyűt húzott, mellyel iszonyú erővel tépi darabokra a Genestealereket. Claudius ezalatt eléri a célszobát, és lángtengerrel árasztja el azt. Újra bekapcsolom a Freeze Time-ot, és visszavonulásra utasítom őket a teleporthoz - ők már teljesítették feladatukat.

Uri El elhelyezte a tölteteket, visszafelé tart. Hogy Caliban és Claudius biztonságosan hazaérhessen, Uri Elt leállítom egy folyosón, és kijelölöm neki a szemmel tartandó irányt.

Matthiussal bezárjuk a második ajtót is, irány a harmadik. Utamat állja azonban egy beragadt ajtó. Szerencsére

Matthius láncfűrészsel is fel van szerelve, így magam elé engedem, ő pedig pillanatok alatt átvágja a vastag fémeket. A túldoldalon azonban egy ember-mutáns Magi várja, akit néhány lázadó Space Marine véd. Matthius sikerrel leszedi az öröket - pajzsa ezalatt szinte teljesen elfogy -, ám a Magi tűzlab-

dáját már nem éli túl - ordítását mindannyian halljuk. Azonnal tüzet nyitok a lényre, és sikerül is hatástalanítanom.

Raphael páncélja megremeg a találatoktól.



Mögötte meglátom az ajtót...

Ám ekkor hirtelen jobbo-

mon, a tetőn nyíló lyukból elémugrik egy Genestealer. Beleengedek egy sorozatot, majd irány az ajtó. Megvan, ki innen, de gyorsan! "Semmi pánik" hallok a rádiómon. Lassan hátrálok a teleporter felé, távolról szedvegetve le a lényeket.

Uri El nem bírja tovább, így fel kell áldoznom: kiadom neki az utasítást, hogy robbantsa fel gránátvetőjét. Azonnal meghal, de a körülötte nyüzsgő szörnyeket is magával rántja.

Claudius és Caliban eléri a teleportert, csak rám várnak. Elvakultan rontok a kijárat felé, hallok, hogy Caliban hirtelen ordítani kezd valamit, de nem ér-

tem mit mond - alig vagyok tíz méterre az ajtótól, mi baj lehet?

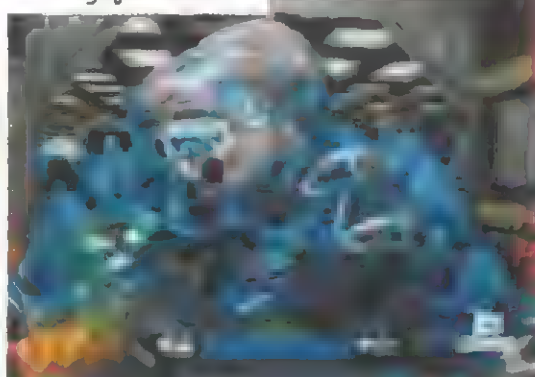
Hatalmas erő fordít meg tengelyem körül. Még látom, ahogy egy Genestealer kitérte agyaras pofáját, megjeleníti karmos kezét...

©

A Space Hulk az egyik leghangulatossabb játék, amivel valaha is játszottam. Tökéletesen visszaadja a klausztrófia érzését, a játékoson igen könnyen erőt vehet a pánik, amely szinte mindig végzetes. A szörnyek intelligensek, oldalról, hátulról, néha felülről támadnak, erős tűzben visszahúzódnak,

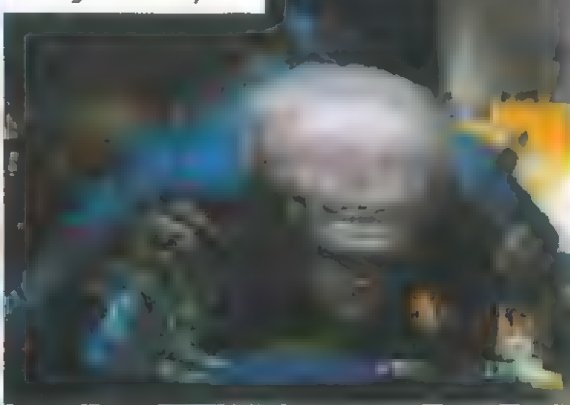
folyton keresik gyenge pontjainkat. A küldetések fokozatosan nehezednek, eleinte csak a főnök által adott utasításokat kell végrehajtaniuk (figyeljük a scannerünket útmutató jelekért), majd át vesszük az irányítást, végül emberünk felszerelését is mi állítjuk össze. Jut eszembe: embe-

Kinek van erre energiája? Nekem.

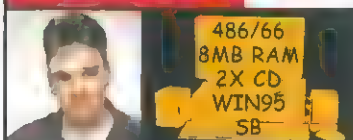


Na, kell még egy pofon?

Matthius utolsó, megrázó élménye.



Space Hulk 2 Kiadja: EOA



LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

Boom taktikák?  
Felszerelődj és győzd le a szörnyeket!

99%



Nem sok nyolcvanötös van itt, de feltenár a kihívót! A nőkegyel, csak

**AOTD:** Pusztán hanghatásaival képes lenne legyőzni más programokat! A harótest nyekergése, "gyanúsítást" adó hangjai, a száj körül megjelenő viznyomás deformáló ereje alatt produkál, a periszkóp kinyomásának járulékos hangjai, a torpedó indítása ("a sürtét levegőt hallom aminél



SRI: Manghalasiri Srinan 108, 02  
New, Angkor Wat  
AOT: Mang et al.

# SILENT



**3. monét:**  
**A fegyverzet**  
**AOTD:** A hajó hossz-  
irányú tengelyével kell  
célozni. A vetőcsőve-  
gét **1000** m/s sebessé-  
ggel **1000** m távolsá-  
gra kell elmozdítani.  
**Természetszerűen**  
találom, hogy az adott  
kor színvonala ezt tette  
lehetővé. Repülő átlán  
hatásosan lehet gépá-  
llást elmozdítani. A





Kladja: Sierra  
 486/33  
 8MB RAM  
 WIN 95  
 2XCD  
 SB  
 L Á T V Á N Y O S S Á G  
 J Á T S Z H A T Ó S Á G  
 S Z A V A T Ó S Á G  
 Z E N E B O N A  
 73%



grafik  
shoot'  
têbe  
netil  
juka  
mi



A második pálya főellensége:  
egy hatalmas rák.

a lárvák tökéletes animációval  
paraszolnak át a képernyőn.

tűzfalax  
 kétáka  
 nyűck  
 nden  
 is  
 e.  
 1991  
 1992  
 1993  
 1994  
 1995  
 1996  
 1997  
 1998  
 1999  
 2000  
 2001  
 2002  
 2003  
 2004  
 2005  
 2006  
 2007  
 2008  
 2009  
 2010  
 2011  
 2012  
 2013  
 2014  
 2015  
 2016  
 2017  
 2018  
 2019  
 2020  
 2021  
 2022  
 2023  
 2024  
 2025  
 2026  
 2027  
 2028  
 2029  
 2030  
 2031  
 2032  
 2033  
 2034  
 2035  
 2036  
 2037  
 2038  
 2039  
 2040  
 2041  
 2042  
 2043  
 2044  
 2045  
 2046  
 2047  
 2048  
 2049  
 2050  
 2051  
 2052  
 2053  
 2054  
 2055  
 2056  
 2057  
 2058  
 2059  
 2060  
 2061  
 2062  
 2063  
 2064  
 2065  
 2066  
 2067  
 2068  
 2069  
 2070  
 2071  
 2072  
 2073  
 2074  
 2075  
 2076  
 2077  
 2078  
 2079  
 2080  
 2081  
 2082  
 2083  
 2084  
 2085  
 2086  
 2087  
 2088  
 2089  
 2090  
 2091  
 2092  
 2093  
 2094  
 2095  
 2096  
 2097  
 2098  
 2099  
 2100  
 2101  
 2102  
 2103  
 2104  
 2105  
 2106  
 2107  
 2108  
 2109  
 2110  
 2111  
 2112  
 2113  
 2114  
 2115  
 2116  
 2117  
 2118  
 2119  
 2120  
 2121  
 2122  
 2123  
 2124  
 2125  
 2126  
 2127  
 2128  
 2129  
 2130  
 2131  
 2132  
 2133  
 2134  
 2135  
 2136  
 2137  
 2138  
 2139  
 2140  
 2141  
 2142  
 2143  
 2144  
 2145  
 2146  
 2147  
 2148  
 2149  
 2150  
 2151  
 2152  
 2153  
 2154  
 2155  
 2156  
 2157  
 2158  
 2159  
 2160  
 2161  
 2162  
 2163  
 2164  
 2165  
 2166  
 2167  
 2168  
 2169  
 2170  
 2171  
 2172  
 2173  
 2174  
 2175  
 2176  
 2177  
 2178  
 2179  
 2180  
 2181  
 2182  
 2183  
 2184  
 2185  
 2186  
 2187  
 2188  
 2189  
 2190  
 2191  
 2192  
 2193  
 2194  
 2195  
 2196  
 2197  
 2198  
 2199  
 2200  
 2201  
 2202  
 2203  
 2204  
 2205  
 2206  
 2207  
 2208  
 2209  
 2210  
 2211  
 2212  
 2213  
 2214  
 2215  
 2216  
 2217  
 2218  
 2219  
 2220  
 2221  
 2222  
 2223  
 2224  
 2225  
 2226  
 2227  
 2228  
 2229  
 2230  
 2231  
 2232  
 2233  
 2234  
 2235  
 2236  
 2237  
 2238  
 2239  
 2240  
 2241  
 2242  
 2243  
 2244  
 2245  
 2246  
 2247  
 2248  
 2249  
 2250  
 2251  
 2252  
 2253  
 2254  
 2255  
 2256  
 2257  
 2258  
 2259  
 2260  
 2261  
 2262  
 2263  
 2264  
 2265  
 2266  
 2267  
 2268  
 2269  
 2270  
 2271  
 2272  
 2273  
 2274  
 2275  
 2276  
 2277  
 2278  
 2279  
 2280  
 2281  
 2282  
 2283  
 2284  
 2285  
 2286  
 2287  
 2288  
 2289  
 2290  
 2291  
 2292  
 2293  
 2294  
 2295  
 2296  
 2297  
 2298  
 2299  
 2300  
 2301  
 2302  
 2303  
 2304  
 2305  
 2306  
 2307  
 2308  
 2309  
 2310  
 2311  
 2312  
 2313  
 2314  
 2315  
 2316  
 2317  
 2318  
 2319  
 2320  
 2321  
 2322  
 2323  
 2324  
 2325  
 2326  
 2327  
 2328  
 2329  
 2330  
 2331  
 2332  
 2333  
 2334  
 2335  
 2336  
 2337  
 2338  
 2339  
 2340  
 2341  
 2342  
 2343  
 2344  
 2345  
 2346  
 2347  
 2348  
 2349  
 2350  
 2351  
 2352  
 2353  
 2354  
 2355  
 2356  
 2357  
 2358  
 2359  
 2360  
 2361  
 2362  
 2363  
 2364  
 2365  
 2366  
 2367  
 2368  
 2369  
 2370  
 2371  
 2372  
 2373  
 2374  
 2375  
 2376  
 2377  
 2378  
 2379  
 2380  
 2381  
 2382  
 2383  
 2384  
 2385  
 2386  
 2387  
 2388  
 2389  
 2390  
 2391  
 2392  
 2393  
 2394  
 2395  
 2396  
 2397  
 2398  
 2399  
 2400  
 2401  
 2402  
 2403  
 2404  
 2405  
 2406  
 2407  
 2408  
 2409  
 2410  
 2411  
 2412  
 2413  
 2414  
 2415  
 2416  
 2417  
 2418  
 2419  
 2420  
 2421  
 2422  
 2423  
 2424  
 2425  
 2426  
 2427  
 2428  
 2429  
 2430  
 2431  
 2432  
 2433  
 2434  
 2435  
 2436  
 2437  
 2438  
 2439  
 2440  
 24

Kiadja:  
EOA

## P E R S Y S T A T I O N

# 77%

A PC-sok már tavaly óta elvezethettek a Delfine legújabb játékát, a **Fade to Black**-et. Nemi késéssel ugyan, de végre megjelent a játék PlayStation-ra is. A legendás Flashback folytatásáról ugyebar szó. Conrad Hart kalandjairól tehát folytatódna, s a változatosság kedvéért ismét Morohéba értünk. Mint emlé-


1942

Letölthető a 3D-ben. Nosunk be a 3D-ben, és a mappa helyszíneken mászkálunk, de a Doommal ellentétben előtt láthatjuk őt is. Ami rögtön szembe tűnhet: a figuránk mozgása még jobb mint PC-n. Csak a mozgás is texture borítással. A következőkben a börtön gyűrői, sei, sőt még a farmerján a székelyek is teljesen kivethetők. A háttérgrafika teljes mértékben megegyezik a PC változattal, leszámítva néhány nagyobb eltorzítást, mint például hogy a börtönös pályán néhány rászt korláttal cserélték fel. A pályák felépítése, és abból kifolyólag a játékmenet azonos a PC-s verzióval. A játék tehát már megjelent leírás alapján a képekhez a verzióhoz használhatjuk.


Kiadja:  
Delphine

PLAYSTATION

# 91%



A szakács rémült ábrázata  
ne tévesszen meg senkit.



A gólemek elől nem nehéz elmenekülni.



# COMIX CORNER

## KÉPREGÉNYEK ÉS FILMEK

A siker legbiztosabb záloga - legyen szó könyvről, számítógépes játékról vagy éppen képregényről - nem mindig a minőség. Nem egyszer előfordult már, hogy egy jól hangzó, mindenki által ismert címmel olyan "művek" arattak zajos sikert, amik színvonaluk alapján legfeljebb egy erős középest érdemeltek volna (néha még annyit sem). Példának okáért, emlékszik még valaki Han Solo válogatott kalandjaira, avagy a Predator számítógépes átíratára? Nincs az a sikeres könyv vagy film, amit a mindenevő szórakoztatóipar ne kebeleznék be és ne emésztene meg. Számítógépes és konzoljátékok, poszterek, műanyag figurák, uzsonnástások, kitűzők, gyűjtőgetős kártyajátékok - ugyan mi az, amit egy jól csengő filmcímmel ne lehetne eladni?

A képregények terén is hasonló a helyzet, bár itt a kiadók már kissé visszafogottabbak. A legtöbb hollywoodi film népszerűsége ugyanis tisztavirág életű, egy komolyabb képregénysorozatnak viszont illik legalább 1-2 évet kihúznia. Az egy-szeri megjelenésű (one-shot) képregények pedig korántsem jelentenek akkora bizniszt, hogy a komolyabb cégek érdeklődését felkeltsék. Szóval a képregény-adaptációk többsége olyan klasszikus filmekből készült, mint a Csillagok Háborúja, a Nyolcadik utas a Halál avagy a Ragadozó.

## A KLASSZIKUSOK...

Az előbbieken felsorolt három alapmű mindegyikéből képregényfüzetek százai, s gyűjteményes történetek tucatjai készültek. Ezek a történetek már rég túlléptek a filmek eseményein, minden oldalon új szereplők és sosem látott helyszínek köszönnek ránk.

A legnagyobb bőség természetesen a Csillagok Háborúja rajongókat várja, hisz George Lucas halhatatlan filmje még manapság is biztosíték a sikerre. Szerencsére a Dark Horse nagyhatalmú uraiban van annyi jóérzés, hogy nem adnak ki mindenféle szemetet Star Wars, Predator vagy éppen Alien logóval, azaz képregényeik általában színvonalasak. A Star Wars sorozatok közül kettőt tudnék kiemelni: a Dark Empire-t illetve a Shadows of the Empire-t. Az előbbi sztori meglehetősen vaskos olvasmány, két könyvnyi vastagságú kötetbe fért csak bele, nagyjából a Jedi visszatér és a Timothy Zahn-féle trilógia között játszódik. Mind hangulatában, mind történéseiben leginkább a Birodalom Visszavágot idézi, ami szerény véleményem szerint a trilógia legsikerültebb része. A Shadows of the Empire még nem jelent meg gyűjteményes kiadásban, a hatrészes sorozat begyűjtése pedig meglehetősen emberpróbáló feladat. A cselekmény nem sokkal a Birodalom Visszavag után indul, mikor is Bobba Fett Solo lefagyasztott testével a Tatooine felé tart. A történet tehát szervesen illeszkedik a három film alkotta cse-

lekménybe, épp ezért a megszállott Star Wars rajongók számára különösen érdekes lehet.

Aliens illetve Predator képregényekben szintén nincs hiány, a műértő közönség valósággal tabzódhat a mindenféle és fajta gyűjteményes történetben. Külön érdekesség, hogy a legtöbb magyar nyelven megjelent Idegen, illetve Ragadozó könyv (Hóhullám, Alien 4, A Kelepce) alapjául egy-egy képregény szolgált. Szóval ezt is megértük... Különösen igényesnek tartom az Alien vs. Predator sorozatot, ami mind történetében, mind pedig grafikai színvonalában kiemelkedik a hasonló témájú művek közül. Kedvenceim közé tartozik még az Aliens Book One, a Labyrinth és a Concrete Jungle.

## ...ÉS NÉHÁNY IFJÚ TRÓNKÖVETELŐ

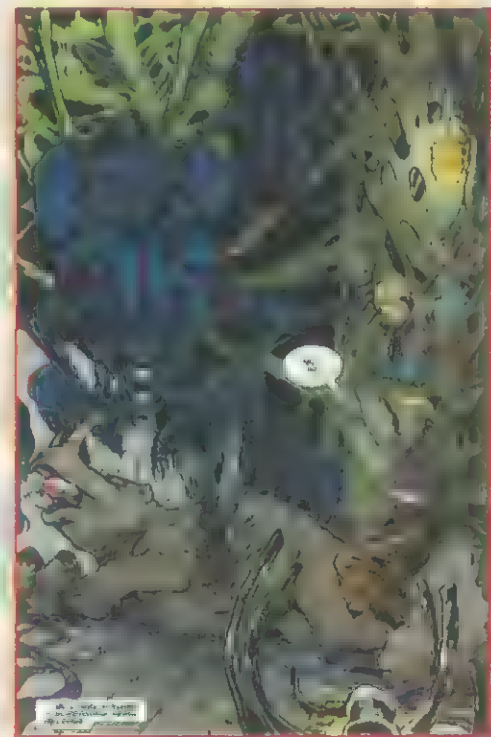
Természetesen időről-időre megjelenik az újabb filmekről is egy-egy képregény, de ezek a legritkább esetben hoznak átütő sikert. Mára olyan nagy-névű képregény-sorozatok szűntek meg, mint az Indiana Jones, a RoboCop vagy a Terminator. Bizony nem könnyű életben maradni ilyen túlkínálat mellett... Néhány szívósabb cég persze nem adja fel, hisz minap jelent meg Quentin Tarantino legutóbbi filmjének, a From Dusk Till Dawn-nak a képregény-feldolgozása. A sztori kissé meglepő módon a 70-es évek horrorfilmjeire emlékeztet, nyakon lötytyintve a Ponyvaregényből

már jól ismert "Tarantino-koktéllal".

A Marvel sem akart kimaradni a sorból, ők a Mission Impossible feldolgozásával lepték meg a nagyrészt. Maga a film egy közepes James Bond koppintás fantasztikus trükkökkel és nagy robbanásokkal fűszerezve, s ennél sokkal többet sajna a képregényről se tudok elmondani. Nekem elég ötlettelennnek tűnik az egész...

A végére hagytam a nagy durrandást, az Independence Day-t. Alighanem ez lesz az év filmje, ami várhatóan meg fog dönteni minden bevételi rekordot szerte a világon. A történet meglehetősen egyszerű: a Földet idegenek látogatják meg, korántsem baráti szándékkal. A folytatást mindenki kitalálhatja, mivel maga a sztori meglehetősen gyermeketeg. Hanem a trükkök és a hangulat... Jömagam még csak az előzetest láttam, de már ettől is padlót fogtam. Kíváncsi vagyok, hogy ezt a látványvilágot vissza lehet-e adni képregényben.

Természetesen ez a meglehetősen tömörre sikeredett információ csak közelítőleg sem nyújt teljes képet az eddig megjelent filmfeldolgozásokról. Oldalakat írhatnék még a Star Trek, Tarzan vagy éppenséggel H-Filek képregényekről. Akit a téma behatóbban érdekelne, az keressen fel egy képregényboltot (cím, telefonszám a hirdetésekben), s támadja le nyugodt szívvel az eladót. Csak aztán győzzetek kimászni a rátkozúdkó képregényhalmok alól. T.J





## EGY ELTÉVEDT LEVÉL

"Helló, Te Zolee, Te!! Most biztos ott üldögélsz egy széken, egyik kezében egy üveg (amelyben valaha csordultig tartózkodott valami alkoholtartalmú folyadék) a másikban meg ki tudja, mi van. És pihensz, élvezed az életet!

En meg?? Mit csináljak a két gyerekkel, hee? Biztam benne, múlt nyáron, azt mondtad "szeretlek...", és én elhittem. Még aznap este megkaptam a testemet! Emlékszel, te gaz?! Azt hittem, ez örökre szóló érzelem... Nem használtál még gumit sem! Csak arra az esté-re keltem, mi? Jót játszottál!!! Rajtam, az érzéseimen...

Most meg rám sem szarsz! Hogy mi van velem és a gyerekekkel! Nem érdekel, mi? Pedig megmondom: itt rohadunk 5 négyzetméteren, szegényeknek nincs apjuk! Egy keresetből élünk. Ezt akartad? Tönkretettél, meggyaláztál! Pusztulj!!! Gyűlöllek: Rafael"

Ne haragudjon, kedves hölgyem, de összekever valakivel. Kifejezetten monogám típus vagyok, és a múlt nyáron egész biztos, hogy csak egy nőm volt, az is gumí. Az olyan szociális problémákkal meg, mint hogy fejenként 1,666 négyzetméteren élnek, nem velem, hanem a kerületi tanács szociális osztályával kell megkonzultálni.

## MI KÉNE, HA VÓNA

"Lieber Zolee! Javíts ki, ha tévednénk, de eddig azt hittük, hogy az 576 azért van, hogy új játékprogramokat tárjon csillogó szemű kis olvasói elé, s nem azért, hogy pehelysúlyú nehézfiúkat reklámozzon (96/6, uccsó oldal). Nem csodálkoztunk volna, ha a poszteren is Martin feszít két számmal nagyobb "izompólójában", amelyen úgy jár ki-be a kora esti szellő, mint Gábor Zsázában a plasztiksebes fercitűje. Tudtunkkal Magyarországon utolsó királya Ferenc József volt, bár ő egy bécsi műházban székelt. Még azt is szívesebben láttuk volna a 48. oldalon, ha az Ötöd-ötlet teszteli Palik Laca és Héder Barni. Na mindegy. Megyünk, legrunk a lichthófablakból, mert egy világ omlott össze bennünk Martin monológját olvasva. Aláírás: Netuddkik"

Úristen! Hát ilyen nincs, ilyen nincs és mégis van. Kitesszük a gözölgő belünket is az asztalra, hogy olvasóink 99%-ának kedvencét még közelebb hozzuk hozzátok, erre pont az az 1% ragad tolat és fikázza itten a Martin-interjút. Az volt a bajotok, hogy nektek nincs tetkótok vagy izompólótok és féltékenyek lettetek, vagy csak attól "a néhány nehéz naptól" bo-

rutlatok ki ennyire, ami a magatokfajta pubertáskorban lévő hingtágokat kinozza? Inkább a magas lóról, meg Héder Barnáról kellene beszélni, mivel ez utóbbi végre egy jó fej ebben a nyáltenger tévében.

## GIMI CHEAT

"Hella Zolee! Itt a nyár (a meteorológiai), elkezdődtek a vizsgák (a pótvizsgák), tehát ilyenkor irány a Balaton (főleg ha a víze kb. 10 fokos). Apró Balaton! Be-be-beee! Én már rég ott leszek, amikor te még ott szerkesztgeted azt a nyomorult újságot (bocs, az újság tők jó). Ja, Zolee. Még javában tart a nyár, de szeptemberben kapok egy programot, aminek a végigjátszása 6 évig fog tartani. A játék címe: középiskola. Nem tudnál ehhez a nagyszerű game-hez néhány CHEAT-et adni? Aláírás: Horváth Szabolcs, Sárvár"

"Hé Zolee, Laci haverommal egy nagyon fontos döntéssel gondolkodunk. Tudod van ez a 6 osztályos gimí dolog. Megvan a lehetőségem (mert hát felvették), hogy ott hagyjam ezt a szar iskolát. Azért nehéz a döntés, mert akármilyen hülyék is a kölkök ebben a suliban, én azért szeretek ide járni. És nem tudok kit megkérdezni, hogy mi lenne a jobb, mert ha ismerős felnőtteket kérdezek, akkor azt mondják, hogy menjek, mert tudják, hogy az őseim szerint ez lenne a jobb. Ha meg haverokat kérdezek, azt mondják, ne menjek, mert ők is ebbe a suliba járnak. Egy idegent az utcán mégse kérdezhetek meg. Te ugyan nem ismeresz engem, de én úgy érzem (és rengeteg haverom is), hogy ismerlek Titeket. Szóval segíts nekem dönteni (az átlagom 4,4). Aláírás: Molnár Levente, Kazincbarcika"

Údv Ismeretlen Barátaim! Megtisztelve éreztem magam, amikor olvastam, hogy tanácsot kértek tőlem gimí-ügyben, úgyhogy megpróbálok felőni a helyzet komolyságához és most az egyszer normális tanácsokat adni. Először is Leventének üzenem, hogy szerintem a jövője érdekében minden bizonnyal a 6 osztályos gimnázium a kedvezőbb, úgyhogy hallgasson a szülei-re. Márcsak azért is, mert az őseikkel szemben ebben a korban még nincs sok apelláta, szinte minden esetben az ő akaratuk érvényesül, ami persze nem baj, csak tény. Hidd el

Levi, hogy jót akarnak, még ha fájdalmas dolog is a barátoktól való elszakadás. Az új környezetben meg ne félj attól, hogy nem lesznek haverjaid; a jó fej srácok, mint Ti ketten, egy szempillantás alatt a figyelem középpontjába kerülnek - és nem csak a fiúk érdeklődését váltjátok ki, annyi szent. Utolsó tanácsként (ez a cheat) fogadjatok meg még valamit: az egész tanári kar le van ejtve, egyedül a tornatanárral legyetek jóban, főleg ha férfi. Ha jók vagytok nála (persze nem

h o -  
m o -  
kozás-  
ra gon-  
dolok), ő min-

dent el tud intézni, oda tud szólni az érdeketekben. Egy kisportolt, jóképű, laza, humoros fickó még a legvaskalaposabb kémia / matek / fizika / magyar / történelmet is (a megfelelő aláhúzan-dó) meg tudja győzni, hogy nem kéne kirúgni a pótvizsgáról ezt az áldott jó gyereket...

## NO COMMENT

"Kedves 576 Kbyte az én borítékomban 2 papír található az 1. egy rajz van amelyet a 15. oldalon PITOGRAMOK PY OLVASÓK címen hirdettek meg ehhez készítettem rajzot. A 2. papíron pedig én írtam egy cikket, szeretném ha betennék az újságba egy negyed oldalcsakát foglalna az 576 KBYTE-nak ajándék cikként írtam. Előre is köszön szépen. (Jaj, mi ez? De csitt, még most jön csak a produkcióóóó!)

## Egy jó gép

Ha neked álmaid számítógépe egy C64-es, akkor te nem tudod mi a jó, de gondolom már senkinek sem ez mert már mindenki tudja régipusú számítógép valójában. Ennél jobb a: 286, 386, 486, a PENTIUM-gép, sőt már van ahol 586 gép. Szerintem egy jótípusú szép

számítógéphez hozzátartozik: ANGOL-billentyűzet, jó monitor ha lehet színes legyen monitorvédővel, maga a gépezet 486 legalább. Jópofa 3 gombos egér, 2 gombos joystik, 1 pár hangfal akár-milyen hangkártyával, és színes lézernyomtató. Ez már lehet bárkinek álmai gépe (bevallom nekem sincsen számítógémem és pontosan ijent szeretnék). És jó programok is hozzátartoznak szuper hiper masinához... Satöbbi, satöbbi..."



Asszem, ehhez inkább nem tennék hozzá semmit. Ez így perfekt, ahogy van. És esküszöm, hogy nem Csevegő-szimulátorral készült!

### TÖLTÉLÉK

"Szasz Zolee! Haha! Tök jó ez a Word 7.0-ás a szasz-t át akarta javítani szászra!

Na, ebből elég! In medias res! (miket tudok mi?). A nevem F\*cker. Az új s á g k\*rva jó!

Én semmi kivétel nélkül nem látok rajta, még az árát sem (halljátok csórá pupákot?!). Mehet a sunyiba, aki csak azért ragad tollat (vagy Word-öt), hogy jól letolja az újságot! A levél megírására a júniusi szám kézbe kapása ösztönzött, vagyis annak a Csevegője! Hogy nem sül le 'az aggódó anyuka' képe a bőréről?! Még hogy 'szerény vélemény', meg hogy, 'hú, de kemény'. Hogy mer ez téged Zoltánnak nevezni!? Ráadásul a fiával íratja meg a levelet! Hát anya az ilyen? Nem. Mint-

ha csak a saját anyámat hallanám! Szerintem legyen továbbra is 'csúnya beszéd'! Attól szép az újság.

Más. Egy régi Csevegőben olvastam, egy kritikát, amire te azt írtad, hogy teljesítetted a kívánságot, de én ezt nem vettem észre! A kérés az volt, hogy legyen minden játékhoz értékelés (ő az egyetlen kritikus akinek igaza van!). Nekem mondjuk a konfiguráció nem különösebb probléma, hiszen P100-asom van (nem feljumperolva), 8MB Ram, S3 Trio64 IMegás videokártya, 1,3 Giga Kvantum vinyóval, GUS PNP hangkártya (1MB), 150 Wattos hangfalak, no meg egy állati jó ventillátor (nem a procin) a monitor tetején.

Más. Csak eszembe jutott egy tök jó hasonlat: Meglep, mint faltörő kost a fotocella! Megint más. A Csevegőben jobb lenne ha kisebb betűtípust használnátok. Úgy több hülyeség fér el a lapon (ez nem kritika, csak jótanács!!!) Mit írhatnék még? Ja bocs, hogy a Worddel írtam a levelemet, remélem van neked is Word-öd vagy Office-od. Atyaisten itt a faterom, mindjárt folytatom! Huh, már el is ment. Na azt akartam még írni ha túl hosszúnak találod a levelet nyugodtan szeld ketté és két külön számban add le! De ne vágj ki belőle semmit!

Más. Mindenki (csak nagyon kevesen nem) rohadtul szidja a Win95-öt. Hogy, milyen lassú, meg kezelhetetlen. Ezek mind harapjanak rá a BFG9000-es csővére és meghúzzhatják a ravaszt! Mi a francnak teszi fel a gépére az, akinek csak 4 mega Ramja van? Vagy 486-osa? Nekem ez is megvan és pörög, mint az állat. De nekem legjobban a felülete tetszik a legjobban. Azért nem dobtam ki a jó öreg 6.22-es Dos-t sem (asszem ezt hívják dual-boot setupnak). Most is egy tök jó MID-et hallgatok, van még itt egy félbehagyott pasziánsz, egy lemezt formázok, ebédrelek (erre a Schedule figyelmeztetett) és írom ezt a levelet. Na, még ezt bírom a Win95-ben! A francba lestem magam! Na elég legyen! A csúnya szavaimból azt csilagoztok ki a mit csak akartok 'az aggódó anyuka' kedvéért! Pá! F\*cker was here!

Cseszőkém! Csak a te kedvéért vettük kisebbre a Cse-

vegő karaktereit, hogy az általad írt, és helyesen "hülyeségnek" aposztrofált szöveg is beleférjen. Az értékelőtéma szerintem kipipálva, a leveled meg annyira nem extravagáns, hogy két számon keresztül mutogatni kellene, úgyhogy most egybe ledarálom. A Word korrektora tényleg forradalmi, de szerintem még mindig az a legjobb megoldás, ha megtanul az ember helyesen írni meg fogalmazni és nem számít arra, hogy a gép kijavítja a baromságait. Stílus-korrektor ugyanis még nincs. A Win95-ről írtakkal egyetértetek, szerintem is jó dolog, bár a Macintosh kezelőfelületéhez viszonyítva még mindig óvodás.

### MAGYARÁZOM A BIZONYÍTÁNYOMAT

"Mit jelent az a szó, hogy SLUKKER? Nem STUKKER akart lenni? Ulrich Dávid/Budapest"

Az idősebb (15 éven felüliek) és intellektuálisabb beállítottságúak valószínűleg ismerik Woody Allen "Fogd a pénzt és fuss!" című fergateges vígjátékát, amelynek kulcsmondata hangzik eképp: Semmi cicó, nálam van a slukker! Ezt a kétbalkozes Woody "Virgil" Allen akkor firkantja le egy cetlire, amikor éppen feltűnés nélkül akar bankot rabolni. Betolja a pénztáros orra elé a fecnit, aki hangosan olvasni kezd: semmi cicó. Mi az, hogy cicó? - kérdez vissza. Az cicó, csak én ilyen keskeny é-betűket írok - emígy a küssé megzavart Woody. Nálam van a slukker... - olvassa a kasszás. Mi van magánál? Ezt a szót nem ismerem. STUKKER! - ordítja Woody - maga nem tud olvasni, hogy kaphatott itt állást, az van odairva, hogy stukker, át van húzva a t-betű szára, nem látja?! Már ne is haragudjon - mondja sértődötten a pánztáros - de ez té és nem ká! Hogy lehet ennyire randán írni?! Ezután nem csoda, hogy szerencsétlen Rabló Allen a következő képen két smasszer társaságában egy fekete, rácsos kocsiban furi-

kázik. Szóval ennyi a története a dolognak, nem nyomdahi-ba volt a slukker. Egyébként, hogy felfedjek egy szótani rejtélyt, elárulom, hogy ettől a filmtől kezdve használják a diáknyelvben a "ne macskázz!" (azaz ne totózázz, semmi cicó) kifejezést. Ja, hogy ezt sem ismered? Akkor nem szóltam...

### MENJ MÁR... NYARALNI!!!

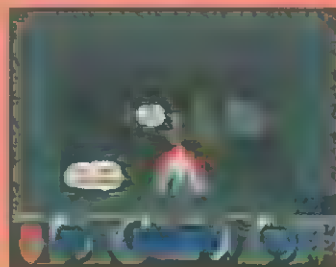
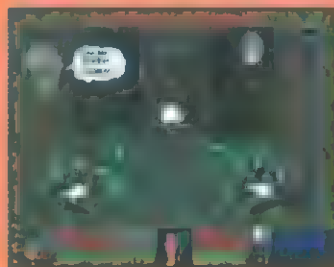
"Hello Zo-lee! Itt a nyár. Most valószínűleg heppinek kéne lenni, de én csak arra tudok gondolni, hogy mi a szent szart fogok én csinálni. Szeptembertől bebrunyalni se lesz időm, úgyhogy most kéne szórakozni. Amikor ilyeneken gondolkodom, mindig leülök a gép elé és rádöbbenek, hogy a lónemiszervvel sem tudok ekszönözni. Egy-egy régebbi keletű flipperen és a nálam mindig is első helyet elfoglaló Doom 1-2-n kívül semmim sincs igazán. Bezeg, ha lenne 8 megám! Játshatnék a Duke Nukem 3D-vel és tölem függne még az is, hogy mikor vesz levegőt az az állat, vagy hogy mennyire emeli meg a jobb keze kisujjának a középső ujjpercét. Hát ez a nagy bűdös helyzet. Üdvözléttel: egy márkátlan olvasótok, alias Noname.

Ui: Bocs, hogy géppel írtam, de az írásom mellé instant nyomolvasó kellene. Látnod kéne a magyartanárom arcát, amikor a dolgozataimat javiccsa (az orrodát meg tiszticcsa)."

Névtelen barátom! A nyár arra való, hogy az ember, főleg ha diák, ne szArakozzon, hanem szÓrakozzon. Ne mond már nekem, hogy egész nyáron bent rohadsz a géped előtt és doomozni meg flipperezni akarsz! Ha ekszönre vágyasz, legalább dugd ki aaaaaaz... orrod a napra, hát-ha rákap valami. Egyik haverodat tuti rá lehet venni, hogy egy hétre elmenjetelek sátorozni egy pocsolya mellé, ott mindig van valami kapás + ekszön + sörvirslí + szünnyog + női napozó.

Zolee

Kovács Péter Budapestről nem doomál zöltségeket. Inkább rajzolja...





Shigeru Miyamoto, Mario szülőatyja  
tudja, hogy mitől foglik a legs. A Mario  
rajongók számára ugyanis stílusában  
egy teljesen hagyományos Mario játékot  
alkotott, leszámítva azt a "csekélye-



Íme a meghódítandó várkastély.



**A pingvinnel versenyt  
csúszdázhatunk.**



Na most meqvaqy, Bowser!



A régi ismerős szellemek  
itt is feltűnnek.



**Szárnyas sapkájával  
Mario még repülni is tud.**



**A már jól ismert mérleg-  
hintás feladatok.**

get", hogy az egészet áthelyezte 3D-be. Mindezt olyan professzionális módon, hogy egy csomóan maradt mellette egyáltalán nem. És visszajött, ugyanazok a lífelek meg őriáshitax, sőt ugyanazok az ellenségek, és a 3D következtében mégis az egész merőben más.

korábbi 2D-s kalandjaival, am felvetődik a kérdés, hogyan lehetséges ez? Nos, logikább a kamerázefek egyedülálló választé-

ajtó. A csillaggal jelölt ajtók akkor nyílnak ki, ha az adott számú csillagot összegyűjtöttük, mögöttük pedig festményeket találhatunk, amik valójában a pályák bejáratai. Vannak még nagyobb csillaggal jelölt ajtók, ezek mögött a foelensegeket leküzde a kulcsos ajtókhoz találhatjuk meg a kulcsokat. A kulcsos ajtók mögött persze általában további ajtókat találunk, és így tovább, egészen a játék végéig.

Mint látható tehát, a csillagok gyűjtésén van a hangsúly, amik - csakúgy mint a régi Mario játékokban - sokszor elrejtve vannak: titkos rejtékekkel, láthatat-

# NINTE

## Pilotwingsnel:

melyik hulló,  
viz-effektusnál  
alig akartam h-  
mi a szememmel  
Mario animációjá  
pedig mint egy  
rajzfilm 3D-ben.  
A hangeffekteket  
szélesletig ar-  
nyosak: például  
Mario vékony  
hangján  
nagyokat  
viszít  
h a  
par-  
k-

dik, vagy jajveszékel, ha  
pletó vesz. A zenék tökéle-  
tes hangszerezést kaptak: a sivatagos  
pályán például arab stílusú zene hall-  
ható, míg a hősiesen száncsengők  
csilingelését hallhatjuk.

Mint azt az íment leírta is: fukrozik, a Super Mario 64 új lejezetet nyit a platformjátékok nagykönyvében, az egész játéksztást teljesen megváltoztatja, szédítő tavlatokat nyit a lejeztek előtt. Itt van az új etalon, ha a jóvő játékok csak annyira lesznek jók, akkor is érdemes a gépet megvásárolni. Erős a gyanunk azután, hogy ez men csak a kezdet.

lan átjárak mö-  
gött, vagy ipp a fal-  
la kőzve, amit úgy  
lát. Aobbantunni

Néhány csillagot különféle feladatok, versenyek teljesítményeire és nyertesükre a pályához pedig elég csak a bonuszokat gyűjtenünk. A pályakon ezúttal is találhatunk majd különféle kapcsolókat, bonuszladakat, egy-egyvel mindig feladatot, amit már

Marriottól megszokhatunk plusz még egy rakás vadonatúj dolgot, mint például az ágyat, amivel magát Marriott lobetjük ki. Az **Előadás legújabbját itt is a mi** ma rangra és megoldással tudjuk likvidálni, am ezáltal boxolni is tudunk. A tevékenységeket - köztük Bowser-t is - viszont **Marriott 3. színe** közt módszerekkel lehet kinyitni, hanem legutóbbszor hátulról el kell kapni őket és elhantani.

A grafikaró programot használva  
melyet a számítógép el tud fogadni  
a képeket a táblázatba

Kiadja:  
Nintendo

陳雲卿律師事務所 CHEN YUNQING LAW FIRM

96%

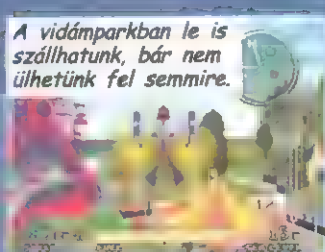


# NDO 64



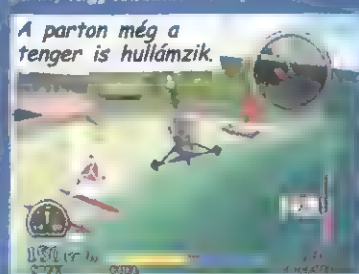
Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.

Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.



Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.

Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.

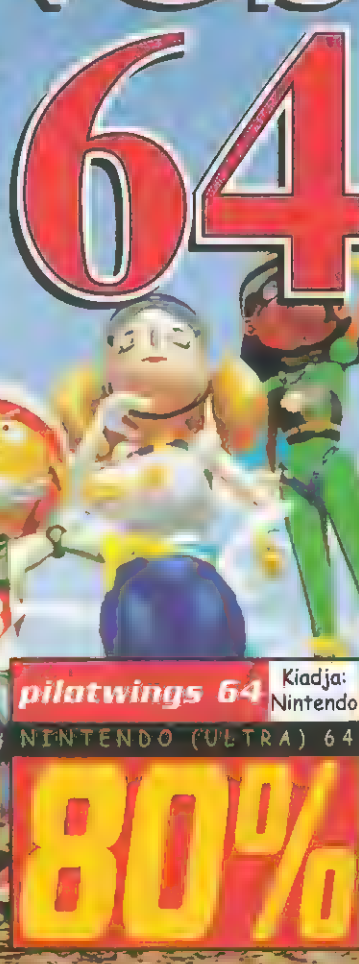
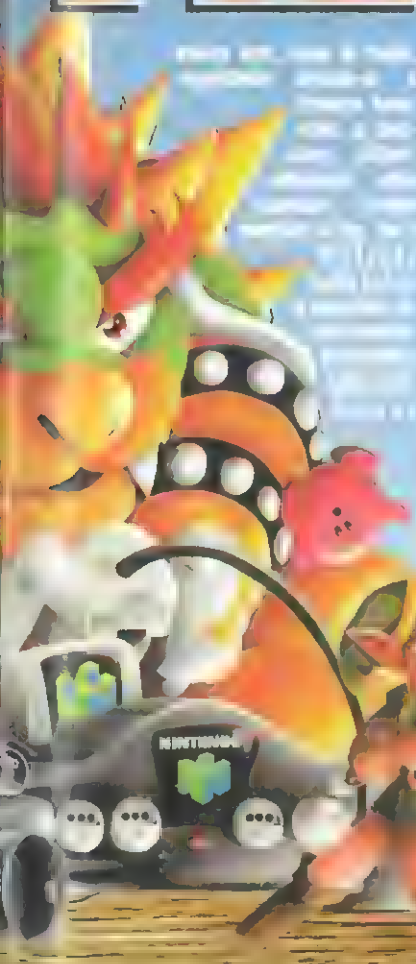


Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.



Az egyik pályán úgy érezhetjük, mintha Manhattanben járnánk.

# PILOTWINGS 64



Csodás fotó van készülőben a gyártelepről.

Az introban némi felvilágosítást kapunk az irányításról.

Kiadja: Nintendo  
NINTENDO (ULTRA) 64  
**80%**



kat, felállt védelemmel, a kezdőkörhöz. Semmi bevonulás. Semmi hímusz, semmi. Az irányítás nem túl bonyolult, emberekhez a kellő szinten "ragad a labba", sok extra, nehezen irányítható mezdulatunk sincs, csak a passz meg a lövés. Egyetlen furcsa dolog a kapuskirúgás, ugyanis ka-

Beszécsapás lehet - bevallom, a fociiban nem vagyok topon, lehet, hogy nagy háromságot mondtam az előbb, hecs. A lényegi változtatásokat természetesen szintén innen állít-hatjuk be, az Options pont alatt. Itt szintén

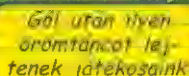
zovál a bűrő hatáskörét állíthatjuk be. Legszörűbb esetben a sporttárs fűj és lapokat is eszi, az enyhébbnél csak fűj, de embereinket nem veszítjük el lapok miatt (mert nem kapnak enyet sem), míg a legenyhébbnél megok-

púcsunk sima tűzgomb hatására csak a legközelebbi játékosunk felé dobja a labdát, ami leggyakrabban annak elvesztéséhez vezet. A távoli kirúgáshoz gyorsan, duplán kell megmozdunk a gombot, de vigyázzunk, mivel a

A bíró sporttárs erélyes  
kaszálásért sárga lap jár!

és újabb, az elődökkel szinte teljesen egybevágó programokra költsek amúgy is véges anyagi jövedelüket. Jelen esetben az egyetlen mentség az lehet, hogy a médium, amelyen megjelent a program, Amikor létezik az elvárás, hogy a

A Domark cég legújabb fejlesztése a Total Football névre hallgat, már a cím is sokat árul (tötlény?)! Nos, az a vád nem érheti a játékok, hogy túl sok salangot juttatnak velük fel: a gyenge tartalom feldusztására. Nem. A játék ugyanis azonnal egy menü nézvént mutat, ahol egy-két választás után már pillanatok alatt az akció közepén találjuk magunkat. Semmi bevezető, semmi dinamika - csak a menü és a csaták megkezdése. A menü és a csaták közötti megválasztás csak az összehasonlító "művelet" használható, azaz hogy a csaták közötti választás melyiket legyen a legelőnyösebb, illetve "hajókezes", azaz a legelőnyösebb maradjon, sejtől.



Így választva minden esetben a legkevesebb hűtellel marad hosszabb távon (a szabványos azért megmarad).

■ **Penalties:** ■ **Inter-**  
egyesselkel kapcsolatos be-  
állítás: pénysze, hogy lát-  
szom, általában tiszta és  
nyilvános, és azon helyen nem  
fussanak az óra vagy ne. Az  
állományok nem sok értelme  
látom, mivel tíz évvel  
előre nem láttam a játékokban.

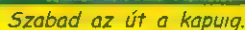
clock mode: szintén  
nyavál, de a játékos  
készen áll arra, hogy  
egy a few stop  
perót követően  
le-e vagy sem.  
Utóbbi eset-  
ben természet-  
esen a  
bicegős,  
ápolás a tisztá-  
ta játékidő-  
ből vesz el  
időt.

■ **Joystick:**  
mivel a játékot  
csak eme eszkö-  
zel lehet irányítani,  
itt csak azt állíthatjuk  
be, hogy a botunkon hány  
gomb van - egy, kettő vagy  
három. Ez azért fontos,  
mivel a játék az, hogy  
megpróbáljuk a botot



tudom, kíváncsi, hogy  
 így na bármely  
 eltorzulunk  
 kapunkunk gon-  
 dokodás nél-  
 kül kirúgja a  
 ből a pályá-  
 ra. Ennek egy  
 értelme se-  
 lehet, hogy  
 megtekintsük a  
 a szurkoló töme-  
 got, amelynek

kat tartalmaz. Igaz  
nyug hangjok jöze-  
lés véletlenszerű  
k ismétléséből áll  
a válhat. Itt jegyzem  
saját nem a link  
SPACE segítségével  
C billentyűvel kitép-  
éséből.

[illegible]

csak a 16 százalékos  
ket állíthatjuk be.

[illegible]

juk be, melynek fel-  
lő a fényképe  
nyokban lesz szor-  
pe, mert viharban alig látszunk a  
látkusok a pályán. Jól látsz van.  
Beállítottuk egybe egyben a  
szo a nap, változékony; került, em-  
lont is, illetve hagyjuk, hogy a  
gép válasszon helyetünk.

■ **Fouler:** a szabálytalanságok kö-  
vetkeztében a pályán

A legelső körben választjuk ki a csapatok vezetőcsapatát, majd választjuk ki a csapatunkat. Ezután az ellenfelet. Ehhez a jór-jól állunk rá a kiválasztott csapatra, majd oldalra húzva állítjuk be a M betűt a saját csapatunknak, illetve G-t az ellenfeleinké (barátságos meccsre, nemzeti, a pályán találjuk meg).

Kiadja:  
Domark

1 2 0 0

87%



Raccoon Forest - Közép-Amerika. Az utóbbi időkben különös halál-esetekről, brutális gyilkosságokról érkeztek hírek a térségből. Egy különleges csoportot küldenek az eset kivizsgálására, ám a Bravo Teammel hamarosan megszakad minden kapcsolat. Ekkor döntenek a STARS csapat (Special Tactics and Rescue Service) bevetése mellett, útnak indul tehát az Alpha Team. Megérkezve a helyszínre vészjósló jeleket tapasztalnak: lezuhant helikopter, földön heverő emberi testrészek. A nyomok egy magányos kastélyba vezetnek...

Nos, mindez akár egy harmadrangú horrorfilm előzménye is lehetne, ám ezzel szemben ez egy elsőosztályú akció-kalandjáték prólógusa, a Resident Evilé.

Van szeren-

a fene folyik ebben a bizonyos kastélyban. Hőseinkre élő halottak, húsevő zombik, mutáns kutyák, óriáspókók és ezekhez hasonló undorító teremtmények fognak támadni. Az akciófilmekkel ellentétben

azonban itt nem lehet össze-vissza lövöldözni, hiszen nincs annál rosszabb, mint amikor egy rothadó képű zombi ránk mosolyog, és torkolattűz helyett csak egy diszkrét kattánás jön elő a Beret-támból. A játék tehát már ebből a szempontból is igényel némi taktikát, ám ezen kívül

Az Alpha Team tagjaiból két szereplő közül választhatunk, a többiek csupán néha lesznek a segítségünkre, többnyire taná-

csokat kaphatunk tőlük. Aki a könnyebb utat akarja választani, annak Jill, a női szereplő ajánlott, aki már alapkiszorításban rendelkezik egy pisztollyal és egy álkulcskészlettel, a mazohistáknak viszont ott van Chris. Ő egy Schwarzenegger típusú tipikus keményfickó, mindössze egy késsel felszerelve vág neki a küldetésnek, és ráadásul kevesebb tárgyat is tud felvenni.

A játék egyébként még Jillel sem könnyű, hiszen még a mentések számát is korlátozták.

### AZ IGAZI HORROR

A grafika valami elképesztő: a pre-renderelt háttérnek szinte már fotó minőségűek, ezeken a 3D-s sz-

# RESIDENT EVIL

## ELŐZETES

Nem csoda, ha kiújult az arachnophóbiám.

csénk tehát bemutatni minden idők legjobb Playstation játékát.

### A TEENDŐK

Az akció menete az Alone in the Dark rajongóknak már nem ismeretlen: rögzített kameraállásokból, pre-renderelt helyszíneken irányíthatjuk hőseinket. A feladatunk: egyrészt életben maradni, másrészt ki-

nyomoznunk is kell, rejtvényeket kell megoldanunk. Csak így tudunk majd rájönni mi is történt valójában: annyit elárulhatunk, hogy egy félresikerült kísérletről van szó...

Na most ez élő vagy halott, esetleg élő halott?

Párosan szép a halál!

Jill talán az eddigi legszexisebb Playstationös női karakter.

replőink tökéletes emberi mozgással gyalognak, futnak, rajtuk az árnyékok pedig a helyszínek megvilágítása szerint változnak. A figurák real time-os, texture mapped grafikával készültek, természetesen motion capture technikával, azaz valódi emberi mozgások ledigitalizálásával. A formatervezésük sem akármilyen: Jill például talán az eddigi legszexisebb női szereplő, akivel Playstationön találkozhattunk. Az animált erőszak pedig alapos lökést ad a nyomasztó hangulatnak: fröcsög a vér, testrészek szakadnak le, agyak loccsannak szét, stb... A grafika azonban csak az egyik alkotóeleme annak a fantasztikus atmoszférának, amit a Capcomnak sikerült megteremtenie. A horrorisztikus zenék, vagy a még féltelmeztetőbb néma csend némi sejtelmes zajokkal fűszerezve valóban felborzolja az ember idegeit. Mindenáron ki akarunk kerülni ebből a kísértetkastélyból, ám mégsem tudjuk ott hagyni a játékot. A Capcomnak valami olyasmit sikerült alkotnia, ami csak Hitchcock filmművészetéhez fogható. Az egész csak egy játéknak indul, ám lehet, hogy miután kikapcsoljuk a gépet, nem szívesen maradunk egyedül a sötétben.



# GRAND *prix* 2

MEGJELENT!

9999.-Ft

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYV



WING  
COMMANDER 4

Akciós ár  
8999,-



EF2000

Akciós ár  
9999,-



TOUCHÉ



MEGJELENTÉS  
Aki az oldal szélén található szelvényt  
vászaküldi, az az itt látható akcióra ár-  
kon vásárolhatja meg e két szuperprogra-  
mot. Valamennyi CD-ROM változatban,  
magyar nyelvű kézikönyvvel kapható!

HAMAROSAN  
MEGJELENIK  
MAGYAR  
NYELVEN!!!



Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írd címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvétel postázunk azt!

# CSOMAGJÁRÚ DŐ SZOFGÁLAT!

## AMIGA PROGRAMOK

AMIGOS	1999
BANISH-AT200	4999
BLACK CRYPT	1999
BOB S DAD AY	1999
BRAIN THE LON-A1200	2999
CALIFORNIA	2999
DENNIS AGA	2999
DISPOSABLE HERO	3999 2999
DUNE	2999
EUROPEAN FOOTB CH	2999
FIFA INT. SOCCER	2999
FOOTBALL GLORY	2999
HOW HEAT	1999
KICK OFF 3 AGA	2999
LEGACY OF SDRASIL	4999
LOK KING AGA	4999
MENACE	999
NINJA MANUEL WLDG	4999 2999
NINJA REMIX	1999
OUT RUN	1499
OUT TO LUNCH	2999
PLAN 9 FROM OUTER S	1999
PREMIER MAN 3 MULTI E	1999
RISE OF ROBOTS ASSA	2999
ROAD RASH	2999
RIV HONDA	1999
SECOND SAMURAI-A1200	3999
SEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE GOLF	3999
SHADOW FIGHTER AGA	2999
SPACE HULK	2999
SPERIS LEGACY AGA	4999
SUBWARR 2050 AGA	4999 2999
THE KRYSTAL	1999
THEME PARK AGA	4999
TURKISHAN	1999
WING COMMANDER	2999

## CD32 PROGRAMOK

AKIRA	7999	3999
ALFRED CHICKEN	4999	2999
ALIEN BLOOD 30 W	4999	
ALIEN BREED ES OWAK	4999	
ALIEN BREED TOWER A	4999	
BATTLE TIGERS	2999	
BUBB AND STIK	4999	
CHAMPION FIGHTER	3999	2999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK 2	4999	2999
D GENERATION	3999	
DEEP CORE	2999	
DEEP CORE 2	4999	2999
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	2999	
HUMANS	3999	
LEGACY OF SDRASIL	4999	
LEGACY OF SDRASIL 2	4999	
MYTH	2999	
NIGEL MANS WORLD CH	4999	
PINBALL FANTASIES	4999	
PREMIER	3999	
PROJECT X & F17	3999	
SEN & DESTROY	3999	
SHADOW FIGHTER	5999	
SPERIS LEGACY	4999	
STRIKER	3999	
SUBWARR 2050	5999	
SUPER MATHIAS BROTH	2999	
SUPER PLOT	2999	1999
SUPER PLOT 2	2999	1999
SUP WARR	2999	1999
TURKISHAN	4999	2999
UNIVERSITY	1999	999
LA TANT'S BODY BLOIS	2999	
UNIVERSITY	2999	
WORKING	5999	
ZOO 2	2999	3999

## C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
ROBOCOP 3	999
TOPI	999
30 STOCK CARS 2	999

## C64 KAZETTÁK

ACROBAT	999
ALIEN 3	999
ARMALYTE	999
BANDOLIS	699
BLUE BARK	699
CALIFORNIA GAMES	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	999 299
CONTINENTAL CIRCUIS	699
CRACKDOWN	699
DELTA	699
DOUBLE DRAGON	699 299
DRAGONS OF FLAME	699
F1 TORNAO	699
FILMO S QUEST	699
GAMES WINTER EDITION	699
GENIE WINGS	699
LEO STORM	699
MERC	699
MICROPROSE SOCCER	699
MIDWINTER	699 299
MULTITRACK I	699 299
MULTITRACK IV	699 299
MYTH	699
NIGHTSHET	699 299
NINJA COMMANDO	699 299
NINJA RABBITS	699
OUTRUN	699
ROCKMAN EUROPA	699
PIRATES	699
Q10 TANK BUSTER	699
QUICK	699 299
RICK DANGER 2	699 299
ROBOCOP	699 299
ROCK AND	699
SILVERMIA	699
SKATIN USA	699
SOCCER DOUBLE 2	699 299
SOCCER DOUBLE 3	699
SOLO FLIGHT	699
STRIKER	699
STINGER 2	699
SUMMER CAMP	699 299
SUPER MONACO GP	699
SUPER SCRAMBLE	699
SWAY	699
TETIS ES KIRGI	699
TIGER ROAD	699
TITANIC BLINKY	699
TURBO CHARGE	699

## C64 LEMEZES GYJTEMÉNYEK

KOTS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SHEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERST		
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

## C64 LEMEZEK

A KASTÉLY	999
ACTION FIGHTER	699
ALFON 3	999
REVOLUTION X	999
BAAL	999
SCANDALUS DSV	999
SEPARATION ANXIETY	1999
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999
SUPER BATTLE TANK 3	1099
SUPER MARIO ALLSTAR	999
SUPER OFF ROAD	599
SUPER TROOPER	599
SUPER TROOPER 2	1099
72 ARCADE GAME	999
PREHISTORIC MAN	999
PRINCE OF PERSIA	1999
REVOLUTION X	1299
ROBOCOP VS TERM	999
SCANDALUS DSV	1199
SEPARATION ANXIETY	1199
SAURIS	999
SOCCER KID	999
STREET FIGHTER II	1299
SUP MARIO WORLD 2	1299
SUPER BATTLE TANK 2	999



# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415**

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**



## **SEGA ÉS NINTENDO KAZETTÁK KÖLCSONZÉSE**

**már napi 150 Ft-tól.**

**Üzletünk a Pasaréti térenél  
(II., Kelemen László u. 14/a)  
várja a játszani vágyókat.**

**Tel.: 200-2252**

**Tagsági igazolvány rendszer.**

## **VIDÉKI BOLTJAINK**

**NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,  
Vadász u. 5.**

# ÁRÉSÉS!

**Az árlistánkban kiemelt  
PC CD-ROM játékaink  
3999,- Ft-os reklámáron!**

**AKCIÓS SZELVÉNY**  
PC CD-ROM akciónk csak e szelvény  
bemutatásával érvényes.  
Vásárláskor hozd magaddal,  
vagy küldd el  
megrendeléseddel.  
Akciónk  
szeptember 15-ig  
érvényes!